SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

Som

MEGA CONSOLE

N. 34 Febbraio 1997

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Rovetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci, Niall "Nilo" Bellabarba, Massimiliano "Giano" Gianelli, Massimo "N64" Ferrari

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità
Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665261 fax 02/66526222
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: Fo.Li.Graph - Monza (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 - legge 549/95 - Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%

Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950

Abbonamenti: CCP PT per versamenti n. 00269274 intestato a SODIP Angelo Patuzzi S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Per spedizione cedole di abbonamento SODIP - Casella Postale 7 - 20092 Bresso (MI) - Tel. 02/66030285 - servizio abbonamenti – Fax 02/66030267 - 24h.
Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT n.38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n.38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art.. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.

Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

RUBRICHE

SUPER NES

NINTENDO 64

SATURN

GAMEBOY

MEGADRIVE

OCCHIO!

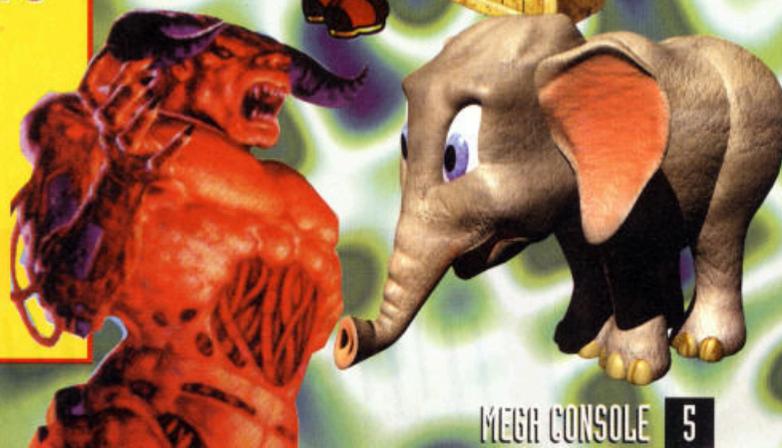
LA HOT LINE TELEFONICA PER TRUCCHI E INFORMAZIONI E' TORNATA IN VITA! IL NUMERO E':

66526289

I GIORNI E GLI ORARI SONO:

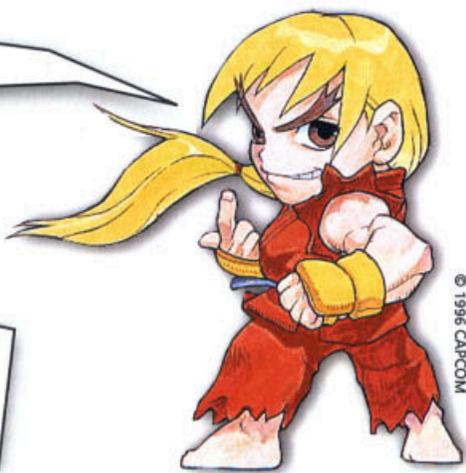
MARTEDI' DALLE 14 ALLE 16 PER INFORMAZIONI

GIOVEDI' DALLE 14 ALLE 17 PER TRUCCHI E SOLUZIONI

Siete pronti a fracassarci le orecchie con le vostre richieste? Vai di Amplifon!

Presente.

Una nuova immagine per una

Futuro.

DAL PROSSIMO NUMERO QUESTO SARA' IL LOGO DELLA TUA RIVISTA PREFERITA!!!

rivista sempre più GRANDE!!!

In tutti gli edifici, grandi e piccoli, del monte Hiei, la legge era andata perduta; che pena che le tre calamita' del fuoco, della sciabola e della morte abbiano fatto salire al cielo i loro fiumi. (...)

(Poesia di Sakunen di Kyoto dell'Ovest, tratta da "Sources" di Ryusaku Tsunoda, Columbia University Press, 1958)

Dopo una prima fase di studio necessaria alle nuove leve, anche il Nintendo 64 entra a pieno titolo nella diatriba tra i vari sistemi andando ad ostruire quei canali che, fino a poco tempo fa, erano esclusivo appannaggio dei possessori di Saturn e PlayStation. Ma è tutto qui? E' solo questo che ci aspetta in futuro? Fortunatamente no e di questo bisogna ringraziare ancora una volta la grande "N". Già, perché dopo aver letteralmente paralizzato metà del pubblico ludico mondiale annunciando e poi ritardando fino alla nausea la sua nuova console, la Nintendo sta ora facendo la stessa cosa con il 64 DD. Avete un N64 e volete darlo via perché ci sono pochi giochi? Aspettate, adesso arriva l'upgrade e... Pam! Come per magilla (dopo aver sganciato la consueta kilata di banconote) potrete divertirvi con una "valanga" di nuovi titoli. Non avete ancora un Nintendo 64? Beh, allora vi conviene aspettare, far calare un po' i prezzi e quindi andare a scelta sicura dopo aver valutato tutte le varie opzioni offerte dal mercato. Già le varie opzioni, è proprio questo il problema. Con la calata di Sony si è passati da un sistema bi a uno tri-polare: non che ci si stia stretti anzi, grazie al cielo c'è ancora spazio per tutti ma sono i segnali che arrivano dal futuro che lasciano abbastanza perplessi. Sembra infatti che la corrente si stia muovendo in senso inverso rispetto alle aspettative della massa. Il marcato continua sempre più a frazionarsi, nuove case si stanno preparando a fare il loro ingresso in campo (Matsushita e, si vocifera, anche Capcom) ed il mito dello standard unico sembra ormai una mera chimera destinata a cadere ben presto nel dimenticatoio. Tutti i protagonisti dell'attuale scena sono infatti già al lavoro per costruire il futuro. Sega sta preparando il suo Saturn 2, idem Sony. Nintendo cerca di prendere tempo con il 64DD, M2 is on the way. Nec c'è ma non si vede. Neo Geo 2? Perché no. Il tutto alla faccia dei poveri utenti che, sballottati da uno spot pubblicitario e da un articolo di giornale (che, in molti casi, sono la stessa cosa), non sanno più che CD pigliare. E le software house, cosa fanno le software house? Semplice stanno a guardare e aspettano. Firmano accordi e aspettano. Promettono titoli e aspettano. Il tutto in una girandola di emozioni sempre crescente dove, alla fin della fiera, ci si scopre attaccati al proprio Mega Drive o Super Nes a smanettare con ThunderForce 3 o Smash TV. Il futuro? Non è mai stato così nostro!

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

L'incertezza del domani

MAD, BAD AND DANGEROUS TO KNOW...

A cura di FalcoXXX

Caro Fabio,
innanzitutto ti faccio i miei auguri per aver preso il posto di Matteo, un redattore al quale cominciavo ad affezionarmi (sigh!), e spero che il tuo incarico andrà avanti ancora per molto tempo. In secondo luogo, dopo che la mia ultima lettera non ha avuto risposta, ammetto che avevo deciso di farla finita buttandomi nei navigli ma poi ho pensato che, inquinati come sono, avrei rischiato di buscarmi una malattia. Quindi ho deciso di non demordere e di scriverti ancora, questa volta però con il mio nuovo pseudonimo. Il motivo che muove la mia missiva è quello di arrivare a comprendere quali siano i progetti della Nintendo, e di conoscere la tua opinione. Seppure, dalla parte dell'utente, fossi ragionevolmente rimasto deluso dalle continue posticipazioni, prima della macchina a 64 bit e poi dei suoi giochi, ho capito l'astuzia commerciale della grande "N" che le permetteva, da una parte di studiare le mosse della concorrenza e di prevenirla in campo tecnologico, e dall'altra di creare forti aspettative e pubblicità a costo zero. Ora però il panorama sembrerebbe ancora cambiato. La Nintendo ha annunciato l'uscita di una nuova periferica, il 64DD e, sembrerebbe, anche quella di una nuova console portatile che risponderebbe al nome di progetto Atlantis. Riguardo alla prima, direi che è inevitabile non nutrire almeno alcuni dubbi; è stata per moltissimo tempo definita dagli stessi "capoccia" della casa (soprattutto americana) come il sistema che avrebbe rivoluzionato il formato dei giochi e adesso, a distanza di pochi mesi, molti hanno già cominciato ad evidenziarne i difetti rispetto al cd. Per quel che riguarda la seconda invece, vorrei sottolineare come altri abbiano già tentato la strada del portatile a colori e come i risultati siano stati quelli o del fallimento o del non successo (vedi portatili Atari e Sega), soprattutto per l'esigenza del ricambio eccessivo di pile. Tuttavia ciò su cui vorrei soffermare l'attenzione, non è tanto sulle caratteristiche tecniche di questi sistemi (anche perché poi saranno solo i giochi che ne potranno determinare un eventuale successo) quanto sulla reale opportunità della loro uscita. Il Nintendo 64 è sul mercato da soli 6 mesi e farne già uscire un'espansione può significare solo una cosa: sconfessarne le capacità tecniche, ed io non sono assolutamente d'accordo! Per questo, la mossa che la Nintendo sta per compiere mi sembra un passo falso, e nel dire questo mi baso su un'esperienza già avvenuta, quella del Virtual Boy, un caso analogo nel quale si sono voluti precorrere troppo i tempi. Quindi, in conclusione, ti chiedo: a chi giova questa specie di rincorsa all'oro tecnologico? Personalmente non lo so perché, secondo me, non giova né all'utente, che dovrebbe continuamente sborsare quattrini, né alle grandi casi di produzione che non sfruttano fino in fondo ciò che hanno sul mercato. Adesso scusami per la mancanza di tatto ma devo proprio andare perché mi scappa la Kappa (dielettrica del vuoto ma non insonorizzata) e, come avrai capito, non si tratta di una rivista di computer. Saluti...

SHOGUN

Effettivamente la politica hardware della Nintendo non è mai stata molto chiara. Console di nuova concezione si sono intrecciate con add-on e periferiche fantasma ed i continui ritardi fatti registrare dalla grande "N", sia in campo hardware che software, avevano

fatto disperare più di un utente sulla possibilità di vedere all'opera le tanto decantate capacità dell'N64. Ora che la macchina è finalmente fra noi direi che la Nintendo ha dimostrato ancora una volta quale sia la sua politica, ovvero quella di fregarsene bellamente della concorrenza, sviluppando console, supporti e software secondo criteri che poco hanno a che fare con le idee di massa. In passato questo tipo di politica ha pagato tuttavia sembrerebbe che, questa volta, il grande fratello nipponico potrebbe anche non riuscire a rimontare il vantaggio accumulato da Sony e Sega in questi anni. Motivo? Una certa carenza di software alla quale si affianca un sistema di stoccaggio dati (leggi cartucce) estremamente flessibile ma anche dannatamente dispendioso. Detto ciò, non mi pare proprio il caso di tirare in ballo per l'ennesima volta le differenze che intercorrono fra CD e cartucce (ormai le sappiamo a memoria) quanto piuttosto un eventuale errore di valutazione che i signori della grande "N" potrebbero aver commesso quando hanno posto le basi della loro console. Ad una prima lettura potrebbe infatti sembrare che la Nintendo abbia sviluppato una macchina estremamente potente non tenendo però in debita considerazione i problemi di memoria e di stoccaggio dati. Ma è mai possibile che sia accaduta davvero una cosa del genere? Dopo tutti i proclami fatti è veramente possibile che la Nintendo abbandoni la "via maestra" per seguire, bene o male, la strada percorsa da tutte le altre case? Personalmente ho ancora in testa le parole dei marketing manager della grande "N" che, tutti tronfi, decantavano le doti del Nintendo e che ribattevano ai dubbi dei cronisti affermando che le cartucce erano l'unico sistema per ovviare alle limitazioni del supporto cd. Nonostante ciò però, sembrerebbe proprio che la Nintendo si sia accorta di aver commesso un piccolo errore, un errore che potrebbe anche compromettere quanto di buono è riuscita a fare fino ad ora, e allora che fa? Semplice, cerca di correre ai ripari sviluppando un nuovo sistema di stoccaggio dati, meno dispendioso, più flessibile, in grado di sopperire alle carenze della console. Detto questo c'è ancora qualcosa che non mi quadra. Ho dei dubbi, dubbi che mi hanno fatto pensare a 2 differenti possibilità: la prima è che la Nintendo lanci effettivamente il 64DD supportando l'add-on con una serie di killer application in modo da convincere la stragrande maggioranza dei possessori di N64 ad acquistare anche quest'ennesimo "gadget" (ed in questo, caro FalcoXXX, io non ci vedo nulla di male). La seconda invece è che la grande "N" stia semplicemente bluffando, che stia usando tutta questa storia dell'upgrade per prendere tempo, un tempo che le servirebbe per potersi formare un parco software sufficientemente ampio per poter competere con Saturn e PlayStation anche sul piano della varietà e non solo della qualità. In fondo la Nintendo non è nuova a questo genere di trovate (la storia del lettore CD del Super Famicom sta lì a dimostrarlo) quindi non mi stupirei più di tanto se fra 4 o 5 mesi i cervelloni della grande "N" se ne uscissero dicendo che hanno solo scherzato e che l'N64 continuerà ad andare avanti così. Per quel che riguarda invece la possibilità del lancio di una nuova console portatile a colori sono d'accordo con te, caro FalcoXXX, quando dici che si tratta di un problema di opportunità. Opportunità che però deve essere dettata, più che altro, dalla tecnologia disponibile sul mercato. Le console portatili a colori uscite in passato erano infatti afflitte da 2 grossi limiti. Il primo era costituito dal prezzo fin troppo elevato mentre il secondo era il fatto di non essere realmente portatili ma, semplicemente, delle brutte copie delle loro controparti casalinghe. Bisogna quindi vedere se Nintendo riuscirà effettivamente a riproporre con l'Atlantis il binomio prezzo/divertimento che ha reso il Game-Boy, LA console walking and playing della storia videoludica! Riguardo al tuo discorso sulla (rin)corsa tecnologica è vero: è innegabile che in questo ultimo periodo l'evoluzione dei sistemi ludici abbia subito una forte accelerazione tuttavia sono fermamente convinto che, nonostante tutto, siano ancora i giochi a spingere una console e non tanto le sue specifiche tecniche. Sinceramente non so dirti se il 64DD sarà un successo o se farà la fine del Mega CD ma di una cosa sono quasi sicuro: che se la Nintendo riuscirà a sfornare altri titoli del calibro di Mario 64, Mario Kart 64 e Perfect Striker il futuro dell'N64 non potrà che essere radioso e questo alla faccia dell'hardware usato per supportare questi games!

Un nuovo corso

LAST BRONX

A cura di R.E.P

"Uomini invidiosi con fiuto sottile cercano di non conoscere con più precisione il loro rivale per potersi sentire superiori a lui"
Friedrich Wilhelm Nietzsche

My dearest Fabio,
scrivo dopo aver (ri)letto le pagine della posta sul numero 31 (ed anche 32) di Mega Console, quelle nelle quali i lettori si ricoprono di melassa e di reciproche manifestazioni d'affetto condite con smancerie varie. Lo so, non è propriamente così... Specifico subito che io sono uno di quelli che definireste "antenati" (vedi lettere di Luca Morgese e Dany e relative risposte sul numero 31) dal momento che posseggo un Mega Drive e che per il momento non sento più di tanto la necessità di passare ad un'altra console... Questo innanzitutto perché non navigo nell'oro e poi perché, diciamocelo chiaramente, posso anche sbavare osservando all'opera una PlayStation o un Saturn ma poi mi diverto benissimo anche con il Mega Drive. Probabilmente per me vale il motto "Chi si accontenta gode" e poi, inorridisci pure (e con te i lettori), come Dany io il Mega Drive ce l'ho da pochissimo visto che vengo dal... Master System! Anzi, ti dirò che, se capita, gioco ancora con il MS e mi ci diverto pure. Non ci sono a mio avviso buone o cattive console ma giochi belli o brutti... E sono certo che qualche gioco su MS o MD mi divertirebbe molto di più che non un titolo poco riuscito per N64. Mi

ONCE UPON A TIME...

A cura di
Gerardo Di Domenico

Dead Fabio... ehm (l'inglese non è mai stato il mio forte)... Dear, dear Fabio! Chi ti scrive o scrivono (come te pare) sono due fratelli di un piccolo paesino perso nei meandri di Teramo (beh, forse esagero un po') che vi seguono sin dal n 3 (premio fedeltà no eh?!). Abbiamo scelto di scrivere a voi per due motivi: il primo perché la vostra rivista è sicuramente la più mejo e il secondo perché è quella che esce prima in edicola, fatto da non sottovalutare (siete così importanti per me che ormai senza di voi non riesco più nemmeno ad andare al bagno!!! E' un complimento: giuro!!!). Il motivo per cui vi scriviamo è il seguente: tanti saluti e grazie di tutto!!! Ehm... No, ci deve essere un errore. vediamo: dead Fabio blablabla... fa male è... anche se non sembrerebbe ecc ecc... Ah sì! Ecco. Il motivo per cui vi scriviamo e questo: io (Gerry) conosco la vera storia di **Tomb Raider**, o meglio quello che c'è dietro... Si, se oggi milioni di videogiocatori possono divertirsi con questo titolo, non ci crederete, ma è tutto merito mio... Ma forse è meglio che vi racconti tutti dall'inizio...

24.00 Corropoli, casa mia

diverto con ciò che ho e non invidio gli altri, vivo e lascio vivere. "Allora che vuoi?" ti starai giustamente chiedendo. Vedi Fabio, forse io la penso così perché credo di avere qualche annetto in più rispetto agli altri frequentatori di Mega Mail, però il livello medio delle lettere mi sembra molto basso! Più che una rubrica atta a raccogliere le lettere sembra un combattimento a **Mortal Kombat**! Tutti presi a cercare nuove argomentazioni per stroncare le console e le idee degli altri... ecchepalle! Ma torniamo al Mega Drive: è giusto, è logico che presentiate le novità e dunque noi lettori possessori del MD troviamo ben poco ma non si può creare, che ne so, un piccolo, piccolissimo box dove magari presentare giochi vecchi ancora validi o qualche cosa del genere? Boh... A me non sembra una cattiva idea. Prima di salutarti due cose veloci: la vostra Hot Line telefonica è davvero hot!!! Fossi riuscito a prendere la linea una volta! Secondo: che dici, Bad Cat ha una linea preferenziale anche per questo? Perché, per quanto riguarda le lettere, mi sembra sia un raccomandato delle poste!! Vista la sua presenza asfissiante, voglio vedere se servono o no le raccomandazioni delle poste italiane e quindi ti scriverò qualcosa come 3927 lettere al giorno per vedere se è possibile ottenere lo stesso risultato!

P.S.
Tanto per evitare polemiche: io non ce l'ho con Bad Cat! E' anche vero che non mi è propriamente simpatico, ma posso anche saltare l'onnipresente gatto opinionista!!!

Dopo un periodo di duri scontri sembrerebbe che la polemica fra i vari sistemi si sia finalmente sopita. Ovviamente è utopistico pensare che questo genere di discussioni abbia raggiunto il suo culmine e che ormai abbia iniziato la sua fase discendente. Più che altro credo che si tratti di una semplice tregua, dovuta anche alla stasi del periodo post natalizio, che vede le varie fazioni in lotta riorganizzare i propri eserciti per risuonare poi la carica con l'avvento dei nuovi titoli primaverili. Detto ciò, visto che ne abbiamo la possibilità, mi pare giusto e sacrosanto concedere diritto di parola anche a chi, ormai, rappresenta il "passato" (questo in termini puramente commerciali) dell'industria videoludica e che con il suo "operato" ha permesso a case come la cara Sega di giungere fino ai giorni nostri. Eh si perché se oggi c'è Saturn lo dobbiamo proprio all'MD e prima ancora al MS, due console che hanno regalato, e continuano a regalare tuttora, ore ed ore di genuino divertimento ad un sacco di utenti (compreso il sottoscritto). Non vedo quindi perché mai dovrei inorridire caro il mio R.E.P. quando tu dici che ti diverti ancora il MD: personalmente la trovo una cosa normalissima, semmai sarebbe strano il contrario! Grazie alla sua ampia biblioteca di software il piccolo 16 bit di casa Sega (così come la sua controparte targata Nintendo) è infatti in grado di soddisfare tuttora anche i palati dei giocatori più esigenti. Certo, capisco che non sia facile per un ragazzo cresciuto a pane e PlayStation prendere in mano un MD e cominciare a giocarci però, per quel che mi riguarda, considero questo atteggiamento un handicap e non un punto di forza. Decidere di non giocare ad un game perché lo si considera visivamente antiquato impedisce, di fatto, all'utente di venire in contatto con titoli che, al di là del numero di colori su schermo o della risoluzione video, non solo risultano dannatamente divertenti ma che sono ancora in grado di dare la birra a parecchi giochi disponibili sui loro fratelli maggiori! Lo stesso discorso vale anche per tutte le persone che, per una strana mutazione genetica, ogni qual volta entrano in possesso di una nuova console tendono a coprire di guano il software del relativo antagonista quasi a voler convincere il mondo intero che la loro sia l'unica scelta degna di essere presa in considerazione. Sai R.E.P (appro', si può sapere che vuol dire?) non credo che si tratti di semplice "invidia" o di "accontentarsi di quello che uno ha", credo che si tratti invece di una questione di apertura mentale, di quella incapacità cronica che purtroppo affligge diversi videogiocatori di potersi divertire con un buon titolo solo perché sullo châssis della console su cui gira c'è scritto Sony invece di Sega o Sega invece di Nintendo. Lo so, scopro l'acqua calda se dico che l'importante è divertirsi però, dannazione, mi sembra che spesso e volentieri diversi individui si lancino in assurde crociate

mirate ad esorcizzare un nemico che magari neanche conoscono. Passando invece alla seconda parte della tua missiva, ovvero alla possibilità di vedere sulle pagine di Mega delle retrocensioni, direi che la cosa è molto fattibile. Prima di dare il via a questa nuova rubrica però abbiamo deciso di ridare nuovo lustro alla veste grafica del nostro magazine che, da qui a breve, dovrebbe subire un restyling a dir poco poderoso. Detto ciò mi parrebbe buona cosa se sia tu, che gli altri lettori, cominciaste fin da ora a mandarci le vostre preferenze riguardo i generi di giochi che vorreste venissero nuovamente trattati in modo da consentirci di partire con una serie di speciali dedicati ai titoli più o meno recenti che hanno fatto la fortuna dei 16 bit.

P.S.
Risparmia pure i soldi dei francobolli per qualche bel giochino per il 16 bit Sega: di roba valida in giro ce ne è ancora parecchia!

E se il vostro compagno vi chiedesse:

MI PASSI MATE?

A cura di Bad Cat & CO

Fase uno: prendete il numero 24 di Super Console e apritelo alle pagine 30 e 31. Fase due: prendete il numero 31 di Mega Console e apritelo alle pagine 70 e 71. Se avrete seguito correttamente le nostre indicazioni nelle prime due pagine dovreste trovare la recensione di **Paneru Gopon**, un puzzle game edito dalla Nintendo per la versione giapponese del Super Nes. Nelle seconde due invece dovreste trovare la recensione di **Tetris Attack**, altro puzzle game edito ancora da Nintendo ma, questa volta, per la versione europea del Super Nes. Osservate bene le foto: i due titoli sono praticamente identici, cambiano solo il titolo ed i personaggi di contorno (probabilmente anche il sonoro ma questo non possiamo accertarlo) che nel secondo caso sono estrapolati direttamente da **Yoshi's Island**. Se una volta io (Bad Cat) avevo scritto che la Nintendo era cambiata beh, mi devo ricredere: la Nintendo è ancora, nel bene o nel male, quelle di dieci anni fa. Ricordate **Doky Doky Panic**? Non tutti sanno che questo era il nome della versione giapponese di **Super Mario Bros 2** e che questo gioco non aveva niente a che fare con la serie Mariofila. Il vero **Super Mario Bros** due era quello intitolato **"The Lost Levels"** presente nella raccolta **Super Mario All Stars** ma i dirigenti della sezione occidentale della Nintendo, giudicandolo poco innovativo e troppo difficile, preferirono sostituirlo con **Doky Doky Panic**, cambiando il titolo e la forma degli sprite con quelle che noi tutti conosciamo. **Tetris Attack** nasce, in modo analogo, da **Paneru Gopon**. La bontà dei giochi è indiscussa quindi perché questa trasformazione? Pubblicità! Non c'è altra spiegazione: Mario e Yoshi sono infatti due personaggi che attirano. Sbattendo la loro immagine su qualsiasi gioco è facile aumentare le vendite ma fino a che punto il fine può effettivamente giustificare i mezzi? Finché il procedimento sopra citato viene applicato a game di una certa qualità come questi l'operazione può anche essere accettabile ma qualora l'avidità (unico vizio dal quale mi guardo. Nd. Bad Cat) spingesse i dirigenti della Nintendo a sfruttarlo per vendere software di bassa lega cosa succederebbe? (Ho paura che sia già successo! Nd. StarLight) (Quante volte di ho detto di non comparire così all'improvviso!? Nd. Bad Cat) (Cosa volevi dire? Nd. Lady Vixen) (**Mario is Missing**, **Mario's Time Machine**, **Mario's Fun & Games**... Nd. StarLight). Al di là di questo poi c'è anche il pericolo che la Nintendo finisca per legarsi indissolubilmente ai suoi personaggi come è successo con la Marvel, un problema che sta minacciando anche molte altre case come, ad esempio la Capcom. Detto ciò la cosa peggiore è il plagio commesso sia dalla Sega che dalla Nintendo: **Dr Robotnik Mean Bean Machine** e **Kirby's Avalanche** (**Kirby's Ghost Trap** nella versione occidentale. Nd Bad Cat) sono copie spudorate di **Puyo Puyo** la cui unica differenza con il titolo della Banpresto sta nel titolo e nei personaggi presenti sullo sfondo! A questo proposito una bella tirata d'orecchie se la meritano anche Paolo e Fabio i quali hanno fatto il commento sia di **Paneru Gopon** che di **Tetris Attack** e nessuno dei due si è accorto di nulla!

Riuscire a rinnovarsi proponendo sempre prodotti di qualità è una delle operazioni più difficili. Meglio quindi puntare su qualcosa che possa garanti-

Era una notte chiara e serena (quasi giorno) e la luce bluastra del mio computer rifletteva sui miei occhiali che riflettevano il computer che rifletteva il mio volto.
Lanciai un urlo:"AAAAAAAAHH..."
Bene, ora sapevo che nessuno mi stava spiando. Quella notte ero collegato via modem a Internet. Stavo navigando tra un sito e l'altro quando mi imbattei in una riga che diceva: "INSERIRE LA PASSWORD". Tentai e ritentai più volte ma niente, lo schermo di vetro non voleva saperne di staccarsi del monitor. Stavo per rinunciare quando, in un momento di panico, ricordai le parole di mia madre.
"SEI UN DEFICIENTE"... No, non quelle... Ehm, ricordai le parole che mia madre mi diceva dolcemente ogni qual volta da piccolo non riuscivo in qualcosa. Diceva: "Quando tutto sembra andare storto, quando senti che stai per perdere ogni speranza e avresti voglia di gettare tutto all'aria... segui il tuo istinto!" Lo feci, seguii il consiglio di mia madre e feci volare in aria la tastiera.
Quando questa cadde sul tavolo tutti i tasti si staccarono. Tutti, tranne le lettere R,T,O,P. Ora, con quei pochi tasti sarebbe stato molto più facile rintracciare la password... Passai le seguenti ore a scervellarmi quando, d'un tratto, il mio gatto che era accovacciato sullo schermo emesse uno strano rumore: "PROTT..."
Quando mi ripresi dalla puzza nauseabonda innanzitutto gettai il gatto nella stampante accesa e poi... EUREKA!! Digitai

sullo schermo la parola "PROTT". Sullo schermo apparve la parola "ACCESS". Dapprima lo presi come un invito per il mio gatto di andare al cesso mai poi i BIP BIP che il mio computer produceva mi trattennero. Pensai che avrei assistito ad un'altra puntata di Wile E. Coyote ma quello che apparve sullo schermo catturò la mia attenzione. Il proprietario del sito era un certo "http://www.corn.it". Non ho mai conosciuto uno con un nome simile ma non mancherò di chiamare così il mio prossimo gatto... Comunque mi sembrò di capire che il proprietario di quell'indirizzo telematico stesse conversando con un altro navigatore. Sia ben chiaro, io non sono un ficcanaso, semplicemente mi ero trovato involontariamente coinvolto in quel dialogo. E sarei uscito volentieri ma ogni volta che digitavo la parola "EXIT" mi prendevo una scarica di 1.000 volt, toccando i tasti mancanti della mia tastiera. Comunque ormai ero lì e quindi, mio malgrado, mi trovai coinvolto in un affare più grande di me. Sì, perché il messaggio era chiaro, chiarissimo: "BIANCO PALLIDO CHE PIU' BIANCO NON SI PUO'". Quello che digitò queste parole concluse poi il messaggio dicendo: "...RICORDATI, UNA VOLTA RUBATO L'OCCHIO DI CLEOPATRA CONSEGNALO NEL GIORNO E NEL POSTO STABILITO. FINE COMUNICAZIONE...". Io mi apprestai a stampare tutti i dettagli che i due si erano comunicati nelle righe precedenti prima di perderle con lo

re un sicuro successo o che, per lo meno, consenta ai produttori di rientrare delle spese sostenute. Detto ciò però non mi pare giusto fare di tutta un'erba un fascio. Non tutte le trovate commerciali sono infatti disprezzabili, anzi, in alcuni casi questi remake hanno consentito di ridare nuovo lustro a prodotti ormai dimenticati e che, veste grafica parte, risultavano ancora molto validi e divertenti. Vedi, caro Bad Cat, non sono convinto che i videogiocatori siano degli sprovveduti e non credo (o almeno spero) che basti un nome "di grido" sulla confezione per consentire al gioco di vendere milioni di pezzi come fossero noccioline. Mario e la sua cricca sono indubbiamente dei personaggi di spicco, delle prime stelle del mercato videoludico ed è proprio per questo che sono convinto che Nintendo cercherà sempre di evitare che la loro immagine venga infangata con prodotti di bassa lega. Detto ciò bisogna anche accettare che non tutti i giochi di una certa casa debbano per forza essere dei capolavori. Il compito delle software house è quello di imparare dai propri errori per evitare di commetterne altri analoghi in futuro mentre quello dei videogiocatori è di non abboccare, versando i loro sudati risparmi solo nelle casse di quelle case che producono game degni di questo nome. Il resto conta poco. I personaggi e le ragazze immagine vanno bene nelle discoteche, in tv, nei pub e nei locali di tendenza ma non nei videogiochi. Per questo motivo non vedo nulla di così scandaloso nel "plagio" operato dalla Sega e dalla Nintendo: in un mercato oberato da titoli mediocri che si contendono il pubblico a suon di poligoni e di intro renderizzate è sempre un piacere poter recensire o provare dei game divertenti. Certo, bisogna stare attenti a non esagerare, a non fossilizzarsi su un concept ma a svilupparlo progressivamente adattandolo così alle nuove richieste del pubblico tuttavia non mi sembra che siamo ancora giunti a questo punto. Grazie al cielo infatti i titoli per i vari sistemi continuano a fluire copiosi e mi pare che, a conti fatti, anche i 32 bit ci siano già riusciti a crearsi un parco software di tutto rispetto. Nintendo, dal canto suo, continua per la sua strada sfornando giochi e sequel sempre più evoluti; certo, in al-

ORRORI DI STAMPA

Tratto da: **"Il Giornale"**
Articolo a cura di: Federico Mormadano (psicoterapeuta)
Segnalazione di: Jonathan Ferrari

I ragazzi dei sassi in autostrada sono prodotti di una serie che si va allargando. Sono presumibilmente il risultato di un'educazione selettivamente limitata all'addestramento con cartoni e notizie. Ricordiamoci che il cervello umano ha parecchie analogie con i computer. Che la nostra evoluzione è determinata dal tipo e dal numero di condizionamenti che subiamo e dell'età in cui li riceviamo. Che sentimenti apparentemente scontati, come provare pietà, sono il frutto di un'evoluzione complessa. La distinzione fra bene e male, fra bello e brutto si impara da piccoli. I mostri, i liquidi verdastri, il dentro del corpo esposto con macabro gusto dai giochi come dai mass media, possono azzerare la sensibilità al bello e la repulsione per il mostruoso. I videogiochi, in cui ci si diverte a colpire un bersagli vivente che urla, sanguina, muore, per poi ricomparire immutato, addestrano i bambini a separare morte e ferite dalla loro realtà. L'immedesimazione negli altri è abolita. Gli altri possono rappresentare un bersaglio il cui significato è l'abilità di giocatore. La scuola dà sempre meno il senso della storia, cioè la coscienza delle cause e delle conseguenze. Scuola e famiglia possono unirsi nell'impedire di desiderare e conquistare obbiettivi nobili, la famiglia soddisfacendo immediatamente alle esigenze materiali, la scuola abolendo ogni valore di merito. L'autorità è un sopruso - come la vita politica insegna - e non abbiamo nessuno cui dedicare stima e desiderio di obbedienza. Così, ragazzi programmati diventano personaggi di videogiochi. Ormai anche molti bambini esulano dalla descrizione della psicologia dei tempi andati, e stuprano, uccidono, rapinano, in un film che dà loro una delle poche emozioni cui sono stati abituati: colpire il bersaglio.

Aprire la bocca e darle fiato ormai è diventato uno sport nazionale. Chissà, forse dopo le prime morti per eccessiva emissione di aria la gente comincerà a parlare un po' di meno ed a usare un po' più il cervello. Spero solo di vivere abbastanza per poterlo vedere...

cuni casi molti di questi potranno anche sembrare dei semplici "upgrade" però a chi importa se, a conti fatti, i titoli incriminati risultano comunque divertenti e longevi?

Inversione di tendenza

L'ERBA DEL VICINO E' SEMPRE MENO VERDE

A cura di Vegeta

Caro Fabio,
in seguito alle marionate di lettere e articoli vari che ho avuto modo di leggere negli ultimi tempi mi vedo costretto ad esporre un parere obbiettivo sulla macchina di punta della grande N, sogno della semi-totalità della tribù videoludica. E' superfluo aggiungere che ciò che segue è un parere personale del sottoscritto e non una verità incontrovertibile. E' risaputo che il Nintendo 64 rimarrà, almeno per i prossimi quattro mesi, un giocattolone per pochi. Una console i cui giochi costano in media duecento e passa mila lire resta assolutamente elitaria e non potrebbe essere altrimenti. Tutti aspettano impazienti il lancio della versione europea sperando in una diminuzione del prezzo, ma ancora non è stata annunciata alcuna data (UK, primo Marzo. Nd. Fabio). E' un dramma? Chi lo sa, forse per molti ma non per tutti. Dopo aver visto la semi-totalità del software attualmente disponibile per Nintendo 64, sono giunto alla conclusione che si tratta di giochi per lo più graficamente strabilianti (d'altronde stiamo parlando di un 64 bit) ma non molto longevi e, soprattutto, privi di quel qualcosa che dovrebbe giustificarne l'acquisto. Il problema del costo è particolarmente grave: investire un capitale in un gioco che si conosce ormai a memoria (ogni riferimento a **Mortal Kombat Trilogy** è puramente casuale) è quanto mai amorale oltre che evidentemente dispendioso, soprattutto se si considera che si poteva giocare e terminare lo stesso game in una qualsiasi sala giochi con una cifra non superiore ad un quindicesimo del game. Il Nintendo 64 è, senza ombra di dubbio, una macchina dalle incredibili potenzialità ma tutto questo non serve a niente se non si hanno a disposizione più titoli del calibro di **Mario 64**... Non basta un mucchio di bella (e costosa) grafica a spiazzare la concorrenza: se il software non raggiungerà un miglior rapporto qualità /prezzo il Nintendo 64 resterà la classica nicchia di mercato. Magari sbaglio, magari no. Konnitiwa!

In seguito alle marionate di lettere che ho ricevuto negli ultimi tempi mi vedo costretto a rispondere a tutti i pareri "obiettivi" che mi sono stati posti da diversi lettori sulla macchina di punta della grande N. E' indubbio che la produzione di software per il Nintendo 64 abbia attraversato un momento di stanca e che la mole dei titoli usciti non possa competere con quella delle altre console a 32 bit. Detto ciò appare anche chiaro che le killer application attualmente disponibili per il 64 bit Nintendo (leggi Mario 64, Mario Kart e Perfect Striker) siano, già di per se, dei game in grado di giustificare l'acquisto della macchina. L'unico problema che resta da stabilire è quale sarà la qualità media dei prodotti di contorno che poi, a conti fatti, costituiscono il 90% del software disponibile per una console. Per far questo però ci vuole tempo, un tempo che si dilata enormemente quando le software house si trovano costrette a familiarizzare con un nuovo sistema e questo è, bene o male, quello che sta accadendo con l'N64. Non si tratta di una cosa nuova, in passato abbiamo assistito a fenomeni analoghi anche con Saturn e PlayStation, con Mega Drive e Super Nes tuttavia molte persone tendono a dimenticare i "bei tempi andati" e così ci ritroviamo a compiere ciclicamente sempre le stesse azioni. Per quel che mi riguarda caro Vegeta non credo che l'N64 corra il rischio di diventare una console di "nicchia", non credo che sia destinato a diventare una sorta di nuovo Neo-Geo. Ritengo anzi che la nuova macchina di casa Nintendo abbia tutte le carte in regola per potersi giocare la partita con Saturn e PlayStation nonostante il vantaggio che queste due macchine sono riuscite ad accumulare in questo lasso di tempo. Ovviamente si tratta solo di pareri personali e come tali opinabili tuttavia ti faccio presente una cosa: non prendere come punto di riferimento la situazione del mercato italiano. Oltre oceano ci sono un paio di paesi piuttosto grandi che, forse, meriterebbero un po' più di considerazione visto e considerato che, a conti fatti, sono loro che ci consentono di tirare avanti la carretta.

FLY ROBIN... FLY...

Bene guys, ci siamo. Accendete lo stereo a manetta, prendete carta e penna e spediteci le vostre missive composte a tempo di rock. Naaaa... Lasciate perdere i vicini di casa , la mamma che vi dice di lavarvi le orecchie o il piazzista che sta cercando di scardinarvi la porta con un piede di porco: sono tutte cose out! Finite. Quindi, non perdete altro tempo, firmate quel benedetto foglio ed imbucate: al cambio gomme ci pensiamo noi!

Posta (Stra)Ordinaria
Mega Mail - Mega Console
Via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)

Fax
02 - 66526222
specificare Mega Mail

E-Mail
f.ravetto@agora.stm.it

spegnimento del computer ma il gatto si era comodamente appisolato sulla stampante e mi fissava minaccioso con le unghie in mostra così cercai carta e penna ma niente, non feci in tempo.
Mi ricordai allora di aver letto sul giornale di quel diamante e quindi andai a cercarlo nella pattumiera vicino a casa (il giornale, non il diamante...). Erano ormai le 7.00 quando, all'improvviso, sentii un forte rumore. Fui preso da un dubbio atroce. Scattai fuori casa e vidi materializzate le mie paure. Il camion della nettezza urbana aveva svuotato il cassonetto dell'immondizia e stava partendo. Gli corsi dietro e riuscii, prima che prendesse velocità, ad aggrapparmi ad esso. Entrai dentro il camion e cominciai a rovistare quando, ad un tratto, il camion si fermò. Io non sapevo cosa fare ma il rimorchio del camion sì, tanto è vero che non esitò a gettarmi in una bella montagna di rifiuti. Tornai a casa distrutto per l'insolita esperienza e, lavatomi, mi sedetti sulla poltrona e accesi la T.V. Feci un po' di zapping quando mi sintonizzai sul 5 dove stavano trasmettendo il TG. Avevo sempre odiato quella giornalista ma mi vergognai di me stesso per i pensieri che mi vennero in mente quando quest'ultima, con un sorriso soddisfatto e sbarazzino, annunciò l'arrivo per quella sera del diamante "L'occhio di Cleopatra" al museo d'Arte Egiziana di Alba Adriatica...

To be continued

WALL $TREET

VENDO Super Nintendo (USA) con tre joypad e adattatore universale a Lit. 110.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per SNES: **Donkey Kong Country (USA), Yoshi's Island (USA), International Superstar Soccer Deluxe (USA)** a Lit. 65.000; **Earthworm Jim 2 (PAL), Killer Instinct (USA) a Lit. 55.000; Super Street Fighter 2 (USA), Megaman X2 (USA)** a Lit. 50.000; **Megaman X (PAL)** a Lit. 35.000. Vendo anche tutto in blocco a Lit. 500.000. E ancora, **Game Boy** con alimentatore di corrente e 5 giochi (tra cui **Micromachines**) a Lit. 130.000.
- CLAUDIO; Tel. 0185/321224 (ore serali)

VENDO Sega 32X con 2 giochi (**Caotix + Star Wars**) a Lit. 250.000 oppure **Mega-CD** con 6 giochi (**Sonic, Final Fight**, etc.) + adattatore PAL/NTSC a Lit. 200.000,con imballi. Annuncio valido per Liguria, Piemonte e Lombardia.
COSTANTINO; Tel. 010/212960 (ora cena)

CERCO i seguenti giochi per SNES versione americana: **Breath Of Fire I, Lufia I, Brandish, Lord Of The Rings**. Sono inoltre interessato a giochi di ruolo "vecchi" sempre per SNES.
- MARCO BERTOLI, Via Cerboni 38/A 56121 Pisa; Tel. 050/42531 (ore pomeridiane e serali)

VENDO console **Sega Megadrive** con presa Scart, 2 joypad a 3 tasti, un joystick a 6 tasti e adattatore per cassette giapponesi con 9 giochi tra cui **NBA Live 96** e **Virtua Racing**, il tutto in blocco a Lit. 400.000.
- STEFANO; Tel. 051/357093

SCAMBIO la cartuccia **Fantasy Zone** per Game Gear con una di queste cartucce (sempre per GG): **Mortal Kombat 2, Street Fighter 2, Spiderman 3, Ristar, Mega Man**. Oppure la vendo a Lit. 25.000. Cerco inoltre il n° 1 di Mega Console e il n°5 di Consolemania, a prezzo ragionevole.
- MASSIMILIANO; Tel. 0784/814134

VENDO Super Nintendo versione USA + 3 joypad + multitap + i seguenti giochi: **Super Mario World, F-Zero, Zelda 3, Super Metroid, Yoshi's Island, Super Mario RPG, Secret Of Mana, Breath Of Fire, Chrono Trigger**, solo in blocco a Lit. 500.000 trattabili. Annuncio valido solo per Roma e provincia.
- FEDERICO; Tel. 06/8542718 (dalle 20.30 alle 22.30)

VENDO i seguenti giochi per Saturn: **Nights (JAP)** a Lit. 75.000; **Virtua Fighter Remix** a Lit. 35.000. Inoltre cavo stereo AUX a Lit. 10.000. Separatamente o in blocco a Lit. 150.000. Massima serietà. Annuncio valido solo per il Veneto.
- FEDERICO; Tel. 041/971368 (ore serali)

VENDO Sega Saturn USA con 2 joypad, adattatore JAP/USA/PAL, adattatore 220 V, cavo Scart e i seguenti giochi (anche separatamente): **Sega Rally (USA)** a Lit. 79.000; **Sega World Wide Soccer 97 (EUR)** a Lit. 99.000; **Tomb Raider (EUR)** a Lit. 95.000; **WipeOut (EUR)** a Lit. 79.000; **FIFA International Soccer 96** (USA) a Lit. 59.000. Tutto in blocco a Lit. 599.000. Oppure scambio il tutto con una **PSX**, o i singoli giochi con altri. Vendo anche un **Game Gear** e 15 giochi a Lit. 269.000. Tutto è completo di imballi originali ed istruzioni in italiano.
- MISCHA; Tel. 0585/808407 (dalle 14.30 alle 16.00)

VENDO FIFA Soccer 96 per Saturn (PAL) come nuovo (2 mesi di vita) a Lit. 50.000, oppure scambio con **Vampire Hunter, Panzer Dragoon 2, Rayman, Wipeout**, e molti altri ancora.
- RICCARDO PALOMBO; Tel. 0564/817800 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Mortal Kombat 2, Virtua Racing, Golden Axe 2, Quackshot** a Lit. 50.000 cadauno, o tutto in blocco con il **Megadrive** e 3 joystick a Lit. 300.000.
- GAETANO; Tel. 081/7371826

SCAMBIO CD per Saturn: **Alone In The Dark 2, Virtua Fighter, Golf Link, Battle Monster, Astal, Formula 1 Challenger, Romance Of The Three Kingdoms 4, Golden Axe: The Duel, Nights**. Cerco titoli di strategia.
- MARCO MINOTTI; Tel. 02/39324061

VENDO, COMPRO, SCAMBIO videogames per Saturn. Per la vendita prezzi a partire da Lit. 35.000. Annuncio sempre valido.
- MARCO; Tel. 0360/935235

VENDO console **Super Nintendo** + 2 joypad + giochi (versione PAL). Annuncio sempre valido. Massima serietà.
- MARCO; Tel. 089/725537

VENDO per Nintendo 64 (JAP) **Super Mario 64** a Lit. 70.000 e **Killer Instinct Gold** a Lit. 120.000. Annuncio sempre valido per altri eventuali titoli.
- TIZIANO; Tel. 011/9375960 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO giochi per Saturn: **Shell Shock, Virtua Cop, Virtua Fighter Remix, Virtua Fighter 2, Mistaria, Galerace, Rally, Street Fighter Alpha, Hang On GP 96, Rayman, Fighting Vipers**. Inoltre cerco giochi per Nintendo 64, Super Nintendo e PSX.
- ALEXANDER; Tel. 0187/474145

VENDO i seguenti giochi per Megadrive a Lit. 20.000 cadauno: **NBA Action 94 (USA), NBA Jam (JAP), Davis Cup Tennis, Amazing Tennis, Jordan Vs Bird, Italia 90**. Vendo a Lit. 30.000 il gioco **Joe Montana Football** e **FIFA 96**.
- ANDREA; Tel. 0733/237757

CERCO disperatamente **Mega-CD** giapponese con adattatore CDX. Prezzo trattabile. Cerco inoltre sprocket per stampante **Commodore MPS 1550 C**. Vendo **Master System 2** + joypad e alcune cartucce (tra cui **Robocop Vs Terminator**) a ottimo prezzo (ideale per regalo). Cerco **drive 1581** per C64 (utilizza i dischi da 3" 1/2) e il gioco **Street Fighter 2** per Spectrum 128.
- RICCARDO COGLIATI; Tel. 039/508012

VENDO i seguenti giochi per Saturn versione europea: **Ultimate Mortal Kombat 3** (Lit. 65.000), **Magic Carpet** (Lit. 60.000), **Virtua Fighter 2** (Lit. 70.000), **Wipeout** (Lit. 65.000) oppure tutto in blocco a sole Lit. 239.000. Il tutto è conservato benissimo, completo di confezioni e libretti d'istruzioni. Sono anche disposto a scambiare questi giochi con: **Guardian Heroes, Panzer Dragoon 2, Decathlete, Bomberman SS** etc. Annuncio sempre valido in tutta Italia. Massima serietà.
- CARLO MAZZOCCO, Via Forcellini 4, 32030 Quero (BL); Tel. 0439/787484

VENDO per Saturn i seguenti giochi: **Alien Trilogy (USA)** a Lit. 55.000; **Ultimate Mortal Kombat III (Euro)** a Lit. 50.000; **Virtua Cop (USA)** a Lit. 50.000; **Panzer Dragoon II (JAP)** a Lit. 50.000; **Victory Goal 96 (JAP)** a Lit. 55.000. Tutti i giochi sono in ottime condizioni.
- FRANCESCO DANIELE, Via Legnano 7, 92026 Favara (AG); Tel. 0922/4376954

VENDO console **Sega Megadrive** versione giapponese Scart + Jewel Master a Lit. 140.000. Vendo inoltre i seguenti giochi a Lit. 40.000 cadauno: **Monsterworld 3 (Wonderboy 5), Monsterworld 4, Captain Lang (Captain High Seas Havoc), Rocket Knight Adventures, Dynamite Headdy, Ex-Ranza (Ranger-X), Thundeforce 3 e 4, Dragonball Z Buyuuretsuden** a Lit. 50.000; **Soleil, Shining Force II, Sonic 3D** a Lit. 60.000 (tutti e tre sono europei). Spese a carico del ricevente, si richiede massima serietà.
- MICHELE; Tel. 0429/51072

ATTENZIONE!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?

SC

DESIDERO RICEVERE LE SEGUENTI VIDEOCASSETTE AL PREZZO DI L. 29.900 CIASCUNA:

❑ LAMU' N. 1 ❑ LAMU' N. 2 ❑ LAMU' N. 3 ❑ LAMU' N. 4 ❑ LAMU' N. 5 ❑ LAMU' N. 6 ❑ LAMU' N. 7 ❑ LAMU' N. 8 ❑ LAMU' N. 9 ❑ LAMU' N. 10

❑ **DESIDERO RICEVERE LA SERIE COMPLETA DI DIECI VIDEOCASSETTE AL PREZZO SPECIALE DI L.250.000**

NOME E COGNOME ____ VIA ____ N. ____

LOCALITÀ ____ C.A.P. ____ PROVINCIA ____ TEL. ____

FORMA DI PAGAMENTO SCELTA:

❑ **Pagherò contrassegno al postino l'importo totale più i diritti postali**

❑ **Pago anticipatamente versando l'importo sul conto corrente postale n. 35721208** (allego copia della ricevuta)

Il contributo fisso per le spese di spedizione postale è di L. 5.000 (da aggiungere al prezzo delle videocassette)

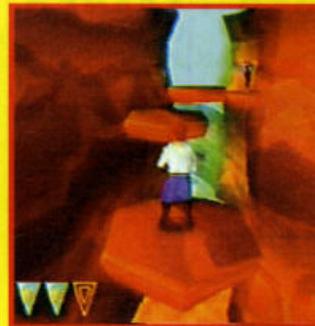
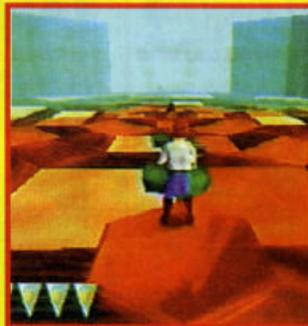
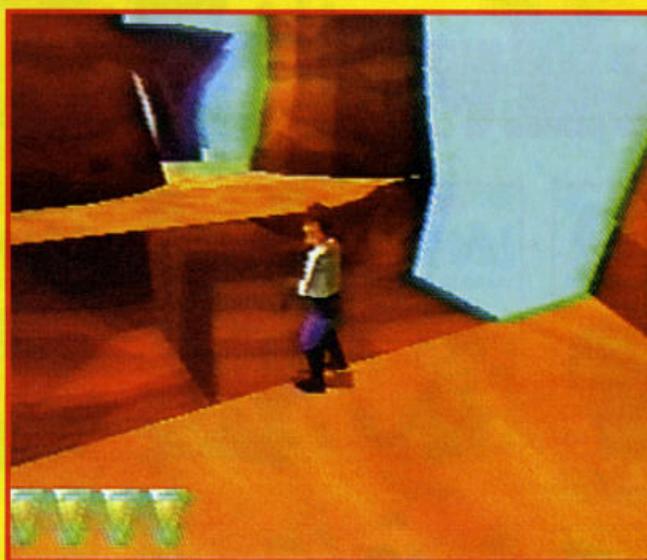
Compilare, ritagliare e spedire in busta chiusa a: **YAMATO srl - via Lecco 2, 20124 MILANO**

Come potrete leggere nell'intervista a pag 32, dopo mesi di continue voci dalla dubbia affidabilità, un dirigente della Sega (of Europe) ha annunciato l'esistenza di un progetto di espansione del Saturn pensato per consentire una conversione accettabile di Virtua Fighter 3 oltre che per gli ulteriori porting dei vari coin-op in arrivo per il Model 3. Secondo il direttore marketing della Sega of Europe Andy Mee, questo upgrade verrà inserito nello slot posto sul retro del Saturn e dovrebbe costare, assieme a VF3, intorno alle centocinquantamila lire. Nessuna conferma ufficiale verrà comunque rilasciata dalla Sega prima di marzo, non resta quindi che sperare...

A cura di Diego Cortese

SEGA WORLD

Iniziamo con la Konami che ha annunciato il sequel del suo popolarissimo, almeno in Giappone, simulatore di appuntamenti. Di **Tokimeki Memorial 2** non è ancora stato rivelato nessun dettaglio né date di uscita, anche se alcune voci lo darebbero pronto per questo Natale. Molto prima (si pensa entro questa primavera) dovrebbero essere ultimate le versioni per il 32-bit della Sega di **Contra** e **Project Overkill**, auguriamoci solo siano più interessanti delle loro controparti per Playstation... Direttamente dallo sfortunato Jaguar invece arriva un nuovo clone di **Doom** ispirato ai classici della fantascienza cinematografica **Alien** e **Predator**. **Alien vs Predator** non sarà una semplice conversione ma godrà di numerosi nuovi elementi oltre che una qualità grafica decisamente più esaltante. Entro la fine dell'anno anche il Saturn avrà la sua versione del tie-in di **Blade Runner** prodotto dalla Virgin e realizzato dal Westwood Studios (**Command & Conquer**, solo per citarne uno). Al momento non si conosce nessun dettaglio circa la meccanica di gioco, ma la presenza del suddetto gruppo di programmatori nello staff comunque ci porterebbe a pensare ad un gioco strategico. Concludiamo con un aggiornamento riguardante la nuova simulazione automobilistica dell'AM3 considerata da molti come il seguito ideale di **Daytona**. Provvisoriamente intitolata **Super Car**, si è deciso di chiamarla **Scud Race**, un nome decisamente meno banale anche se assolutamente senza senso!

RATTLESNAKE RED

Considerato da alcuni la risposta del Saturn a **Mario 64** (ehm...), **Rattlesnake Red** è un arcade adventure poligonale che vi consente piena libertà movimento un ambiente virtuale realizzato con estrema cura. Ambientato in impervi canyon irti di pericoli di ogni tipo, **Rattlesnake Red** è principalmente un gioco di esplorazione nel quale dovrete scalare pareti rocciose, attraversare ponti pericolanti e superare un'infinità di altre insidie armati solo di un badile ed alcuni candelotti di dinamite, utilizzabili tra l'altro per rimuovere parti dello scenario. Dalla prima demo visionata, la qualità grafica è più che discreta e vanta ottimi effetti di fading per smorzare gli effetti di bad-clipping oltre che un movimento estremamente fluido e veloce. Inoltre, comprende un numero quasi infinito di visuali selezionabili dal giocatore in modo da scegliere quella che più si adatta alla situazione di gioco. L'Acclaim prevede di ultimare lo sviluppo del gioco entro maggio, aspettatevi quindi una dettagliata preview al più presto.

JUDGMENT FORCE

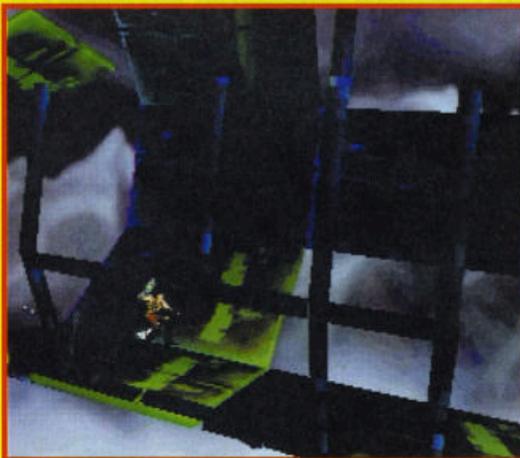
Utilizzante il motore grafico un tempo destinato alla realizzazione di uno **Streets of Rage** poligonale e poi abbandonato, **Judgment Force** è un picchiaduro a scorrimento poligonale che condivide con **Dynamite Deka/Die Hard Arcade** alcuni elementi della meccanica di gioco offrendo però una libertà di movimento decisamente superiore. Questo nuovo gioiello degli autori di **Thunderhawk 2** infatti consente di muoversi in tutte le direzioni in un vasto mondo virtuale estremamente dettagliato. I personaggi utilizzabili saranno quattro e possederanno dalle quaranta alle cinquanta mosse speciali alcune delle quali da realizzare in combinazione tra più giocatori. Come tutti i beat'em up che si rispettino, offrirà anche la possibilità del gioco in coppia oltre che un vero arsenale di armi disponibili, dai bastoni alle pistole. **Judgment Force** inoltre vi consentirà di scegliere il percorso che vorrete seguire in quindici ambientazioni differenti. Tra di esse vi sono una torre, un sottomarino, un combattimento con elicotteri e persino un viaggio nello spazio. Questo nuovo picchiaduro poligonale è uno dei progetti più ambiziosi tra i titoli in uscita quest'anno. Attendetevi quindi qualcosa di veramente spettacolare per l'autunno 1997.

LAST BRONX

Da poco è stata mostrata alla stampa la prima demo della versione Saturn di **Last Bronx** che, come successe per **Virtua Fighter 2**, si limitava a mostrare solo la qualità delle animazioni dei personaggi. Nulla di giocabile quindi, ma comunque decisamente istruttivo dato che ha permesso di accertarsi dell'estrema qualità della grafica del gioco. Come **Soul Edge**, **Last Bronx** si basa tutto sul combattimento all'arma bianca, con un discreto numero di personaggi splendidamente caratterizzati. La data di uscita della versione giapponese è stata fissata per questa primavera mentre per quella ufficiale bisognerà attendere quest'estate.

MANX TT

Deludendo la speranza di molti di vederlo nelle vetrine dei negozi entro le feste natalizie, la Tantalus ha deciso di ritardare l'uscita della conversione per consentire l'uscita contemporanea del gioco sia in Occidente che in Giappone. Attesa ora per marzo, la conversione di **Manx TT** dovrebbe offrire la simulazione motociclistica che molti possessori del Saturn aspettano sin dai tempi di **Hang On GP '95**. Anche se non è ancora chiaro se vanterà la stessa stupefacente velocità ed il medesimo livello di dettaglio del coin-op, **Manx TT** è sicuramente una delle conversioni più attese dei primi mesi del '97.

WILD NINES

Il primo gioco poligonale per Saturn degli Shiny sembra avere una qualità veramente sorprendente. **Wild Nines** è un platform in 3D dalla grafica decisamente pulita e dalle animazioni straordinariamente fluide. La meccanica di gioco sembra si sia inizialmente basata su quella di **Earthworm Jim** per poi evolversi in maniera del tutto differente. Nuovi personaggi quindi, caratterizzati nel solito bizzarro stile della Shiny, ed un nuovo sistema di armi dalle caratteristiche di flessibilità ed immediatezza davvero insolite. Emozioni e spettacolarità garantite quindi per la fine di questa primavera.

HEART OF DARKNESS

Dopo due anni di ritardo, sembra che ormai lo sviluppo del più volte rimandato **Heart of Darkness** sia alle fasi finali del suoi sviluppo. La data di uscita del platform più ambizioso della storia è stata fissata per fine primavera e sembra che questa volta non subirà ulteriori ritardi. Dotato di una grafica prerenderizzata di altissimo livello e di spettacolari scene in FMV, il suo sviluppo è stato curato dall'Amazing Studio capeggiato dal creatore di **Another World** e **Flashback** Eric Chahi. Dai paesaggi alieni o ipertecnologici che caratterizzavano i suddetti giochi si è passati a strane foreste zeppe di mostri ed amenità varie che un coraggioso ragazzino dovrà affrontare armato solo di tanto coraggio ed un immenso fucilone a protoni. Dopo ormai ben cinque anni di sviluppo l'Amazing Studio non potrà che presentarci un titolo eccezionale al giorno della sua uscita, soprattutto se non vorranno diventare gli sviluppatori più sbeffeggiati del mondo videoludico (anche se alcune fonti li danno già per tali!).

MICRO MACHINES V3

Giusto quando gli utenti Playstation si stavano preparando per l'uscita della loro versione di **Micro Machines V3**, la Codemasters ha deciso di ritardarne l'uscita a questa primavera in modo da poter immettere sul mercato tutte le versioni del gioco contemporaneamente. Niente privilegiati quindi che potranno godere in anticipo di questo attesissimo terzo capitolo della saga di **Micro Machines**, che proporrà una veloce quanto dettagliata grafica poligonale in sostituzione del suo vetusto aspetto bidimensionale. Scaldate i vostri multi-tap quindi perché il nuovo **Micro Machines** promette di raggiungere livelli di frenesia e coinvolgimento che soli pochi titoli a 32-bit possono darvi!

HERC'S ADVENTURES

Dai miti dell'antica Grecia ai mitici cartoni americani degli anni sessanta fino ad arrivare alla penosa serie televisiva da poco trasmessa anche sugli schermi italiani, la leggenda di Ercole/Hercules ha goduto di infinite interpretazioni alle quali ora si aggiungerà anche un irriverente, e quindi senz'altro divertente, videogioco. Il merito di tutto questo va alla sempre più creativa e multimediale LucasArts che ha in preparazione un rpg dall'aspetto assai nipponico e dalla grafica cartoonesca che narra le mirabolanti avventure dell'aitante Herc, una specie di parodia del prode eroe dall'impareggiabile forza. **Herc's Adventures** possederà quindi l'immediatezza e la profondità di un **Thor** o un **Dark Saviour** insieme al brillante umorismo e alla grafica accattivante come solo i titoli LucasArts riescono ad avere. La Virgin dovrebbe distribuirlo entro primavera: fan degli rpg, consideratevi avvisati!

DUNGEON KEEPER

Con **Dungeon Keeper** la Bullfrog inverte i ruoli tipici dei giochi fantasy e vi consente di creare e gestire un vero e proprio dungeon completo di tesori, trappole e mostri. Appendete al chiodo dunque spada e scudo e preparatevi a costruire segrete impenetrabili da foderare di tesori da difendere da un vasto elenco di aggressori. Di scocciatori da scacciare infatti ve ne saranno molti, dagli impavidi cavalieri in cerca di fortuna e gloria alle bande di orchetti sperduti capitati lì per caso. Contro di essi dovrete preparare trappole ed assumere mostri che poi dovranno essere costantemente tenuti sotto controllo per evitare eventuali ribellioni interne. Inoltre, per meglio gestire il vostro piccolo dungeon, la Bullfrog vi mette a disposizione un particolare sistema d'inquadrature che vi consente di controllare ogni parte della vostra creazione virtualmente da ogni angolo di visuale. Indubbiamente **Dungeon Keeper** è un gioco estremamente innovativo che farà senz'altro la gioia dei numerosi appassionati di fantasy possessori di Saturn. La loro attesa comunque non sarà poi molto lunga visto che l'uscita di **DK** è prevista entro quest'estate.

INTO THE SHADOWS

Gli Scavenger possiedono il triste primato di titoli strabilianti annunciati per Saturn e sempre rimandati. **Scorcher**, **Amok** ed ora **Into The Shadows**, un gioco di ruolo poligonale dall'aspetto grafico davvero esaltante. Caratterizzato da combattimenti in tempo reale e da mostri e personaggi realizzati con una qualità straordinaria, l'uscita di questo promettente titolo sarebbe prevista per quest'estate, contemporaneamente alla versione PC (a cui si riferiscono le immagini). Visti però i ritardi che hanno sempre caratterizzato le produzioni targate Scavenger, ho dei seri dubbi che la suddetta data venga rispettata.

TOMB RAIDER 2

Dato il notevole successo del primo capitolo, l'annuncio dell'inizio della lavorazione di un sequel da parte della Core era ormai nell'aria da tempo. Arrivata la conferma ufficiale, non possiamo che essere impazienti di vedere le prime immagini di un secondo episodio sviluppato sembra da uno staff fortemente rinnovato. Le novità introdotte riguarderanno una maggiore velocità dei movimenti, l'utilizzo di ambientazioni esterne, l'aggiunta di più azione e combattimenti e, di conseguenza, l'introduzione di un maggior numero di armi anche da corpo a corpo. Le prime ambientazioni scelte per il gioco sembrano essere Venezia ed il relitto del Titanic, quindi preparatevi a giocare per lunghi tratti in aree di gioco completamente sommerse dall'acqua. La Core si augura di poter terminare **Tomb Raider 2** entro il prossimo Natale e, a dire il vero, lo speriamo anche noi...

AQUA

Un altro affascinante gioco degli Scavenger (leggi: chissà mai se lo vedremo!) in fase di sviluppo è **Aqua**, un simulatore di sub che ci porta negli abissi delle profondità marine. Seguendo una moda nata ultimamente che ha portato allo sviluppo di numerosi giochi subacquei poligonali, **Aqua** vi vede nei panni bagnati di un sub con il compito d'infiltrarsi in basi sottomarine affrontando sia suoi pari sia numerosi pericoli di genere "ittico", dagli squali alle orche assassine. L'ambientazione sottomarina del gioco è decisamente ben realizzata e vanta effetti di light sourcing e di distorsione raramente visti su Saturn. Prevedere una data di uscita di un gioco Scavenger è un'operazione abbastanza azzardata, numerose fonti comunque lo danno per la fine dell'anno in corso.

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

La splendida simulazione automobilistica della Sega dedicata alle macchine da turismo è stata ufficialmente annunciata per Saturn anche se non è ancora chiaro chi si occuperà della conversione. L'AM2 Annex è improbabile in quanto dedicata a nuovi progetti di coin-op tra cui l'atteso sequel di **Sega Rally**. Dato che lo sviluppo è ancora agli stadi iniziali si può sperare che **Touring Car Championship** per Saturn sia, assieme a **Virtua Fighter 3**, uno dei primi titoli a sfruttare l'annunciata ma mai confermata espansione hardware che sicuramente ci consentirà di godere di una conversione perfetta. L'uscita del gioco non è comunque prevista prima di quest'inverno quindi avremo tempo di parlarne più dettagliatamente nei prossimi numeri di Mega Console.

CYBERBOTS

Dopo essere stata temporaneamente cancellata, la conversione di uno dei picchiaduro ad incontri meno conosciuto della Capcom è stata nuovamente confermata per Saturn anche se assoluto riserbo è stato dato sulla sua data di uscita. Quasi del tutto sconosciuto in America, raramente visto qui in Italia ed estremamente popolare in Giappone, **Cyberbots** deve il suo scarso successo in Occidente al complesso sistema di combo ed all'insolita pulsantiera a quattro tasti che lo caratterizza. In compenso però è dotato di personaggi ben caratterizzati oltre che una notevole varietà di gioco donatagli dal particolare sistema di customizzazione dei mech protagonisti del gioco. Molti fan della Capcom avrebbero preferito comunque la conversione del primo capitolo della saga, chiamato **Armored Warriors**, un picchiaduro a scorrimento che vantava alcuni tra gli sprite più grossi mai apparsi in un videogioco.

HYPER DUEL

Dopo gli exploit per nulla soddisfacenti delle ultime conversioni di **Darius**, **Gradius** e **Thunder Force**, la softeca del Saturn risente particolarmente della mancanza di un buono sparatutto a scorrimento orizzontale senza pinguini con cessi sulla testa e panda col tutù. A riempire questo vuoto mai colmato sembra ci penserà la Tecmo con la conversione del poco noto **Hyper Duel** che, come accade a molti suoi simili, viene spesso soffocato dalla spettacolarità degli ultimi kolossal poligonali delle grandi case. Preparatevi quindi a salire a bordo di una delle tre Bastard Gear (un caccia trasformabile in mech) a disposizione ed affrontare i crudeli alieni in uno sparatutto che sicuramente sarà la gioia degli amanti del genere. La versione Saturn per altro godrà di un accompagnamento musicale completamente riarrangiato oltre a contenere sia il gioco originale che una sua evoluzione realizzata apposta per il 32-bit della Sega. Dato il suo stadio di sviluppo ancora iniziale non attendetevi la sua uscita prima di novembre.

SAMURAI SPIRITS RPG

I vari episodi dell'atteso RPG ispirato al mondo di **Samurai Spirits** non saranno più distribuiti tra le varie versioni che verranno realizzate come un tempo era intenzione dell'SNK. Le copie destinate a Saturn, Playstation e Neo Geo CD conterranno quindi i medesimi episodi (il primo ed il secondo) e non sarà più necessario quindi possedere due macchine per completare il gioco. Il terzo capitolo verrà quindi venduto in seguito come sequel della saga. Oltre che questa rincuorante notizia, l'SNK ha rilasciato ulteriori informazioni su questo gioco contenuto su ben due CD e caratterizzato da un innovativo sistema di combattimento che vi consente di giocare sia in modalità arcade che tramite una più classica interfaccia a menu. La storia inoltre consentirà ai numerosi fan del picchiaduro di conoscere meglio la vita passata dei loro personaggi preferiti ora dotati di una caratterizzazione ben più consistente. La data di uscita per Neo Geo del gioco è prevista per fine marzo, Saturn e Playstation dovrebbero avere le loro versioni poco dopo questa data.

CAPCOM IS FOREVER!

Le novità dalla Capcom per questo mese sono talmente numerose da costringerci di dedicarle in un intero box! Iniziamo con l'annuncio ufficiale della conversione di **Bio Hazard** per Saturn che manterrà la meccanica di gioco e la storia di sfondo della versione Playstation. Anche se la data di uscita è stata prevista per questa primavera, nessuna immagine del gioco è stata ancora rilasciata. Sempre parlando di **Resident Evil** è stata annunciato l'imminente realizzazione di un film ispirato alle avventure di Jill e Chris prodotto dalla Capcom in unione con la tedesca Constantin Film: auguriamoci non sia un flop come **Street Fighter**. Differente sorte invece per **Darkstalkers**, che diventerà presto una splendida serie animata prodotta dall'Amuse (la stessa di **Street Fighter II V**) e verrà curata dallo studio Mad House, già noto per capolavori come Ninja Scroll e La Città delle Bestie. **Vampire Hunter: Darkstalkers' Revenge** si comporrà di soli quattro OAV, il primo dei quali uscirà in Giappone a fine febbraio mentre l'ultimo non verrà ultimato prima di Natale. Tornando al Saturn, da poco la Capcom ha annunciato l'uscita del primo volume di una serie di compilation dedicata a **Street Fighter** (e ci si augura anche ad altri classici della stessa casa). **Street Fighter Compilation** conterrà solo tre capitoli della saga, per altro non ancora annunciati dalla casa produttrice, e dovrebbe essere ultimata entro quest'estate. Concludiamo con un nuovo coin-op in fase di sviluppo, oltre a **Vampire 3** (descritto nelle Nintendo News) e **Street Fighter 3 New Generation** (di cui troverete una dettagliatissima preview sul prossimo numero di Mega Console) la Capcom ha annunciato l'inizio dello sviluppo del terzo **Street Fighter Zero** la cui uscita comunque non avverrà prima dei suddetti picchiaduro.

Espandibilità. Questo è ciò che differenzia l'N64 dalle altre macchine presenti sul mercato, almeno a giudicare da quanto detto da Shigeru Miyamoto durante la sua conferenza stampa avvenuta all'ultimo Shoshinkai. 64DD e Jolt Pack infatti sono solo alcune delle espansioni hardware previste per il Nintendo 64 nel prossimo futuro. L'architettura della meraviglia Nintendo è infatti aperta ad un numero quasi infinito di miglioramenti che coinvolgeranno sia il cuore stesso della macchina sia il suo aspetto esteriore. Non stiamo quindi solo riferendoci a nuovi controller e light gun ma anche espansioni di memoria, upgrade del codice del microprocessore RCD (che consente di cambiare drasticamente le caratteristiche della macchina) e addirittura scanner, stampanti, modem e videocamere digitali. Le sorprese in serbo per noi dalle geniali menti di Miyamoto e del suo capace staff sono tutt'altro che concluse e lo dimostrano anche le numerose novità descritte qui sotto...

Nintendo NEWS

A cura di Diego Cortese

NINTENDO 64 NEWS

Iniziamo il nostro giro per il mondo in cerca di novità per l'ultima nata della grande famiglia Nintendo a Osaka, che per tutti i fan di picchiaduro risponde al nome di Capcom. Secondo alcune voci non ancora ufficialmente confermate sembra si stia considerando negli uffici del suddetto colosso giapponese una eventuale versione N64 del terzo episodio della serie di **Vampire/Darkstalkers**, il cui coin-op sarà disponibile entro quest'estate. Basato ancora sulla immortale CPS-2, **Vampire 3** vanterà un completo restyling grafico dei personaggi oltre che l'aggiunta di nuove mosse e l'eliminazione di quelle meno popolari. Sebbene Phobos e Donovan siano stati rimossi, questo nuovo capitolo vanterà un numero sensibilmente maggiore di personaggi rispetto al precedente oltre che alcuni miglioramenti della meccanica di gioco soprattutto per quanto riguarda il Dash System ed il Guard Cancel. Verranno anche introdotti nuovi elementi di gioco i cui dettagli non sono ancora stati rivelati. Assieme al suddetto picchiaduro ricordiamo che la Capcom ha in cantiere anche le nuove versioni di **Ghouls'n'Ghosts**, **Rockman** e **Street Fighter** per Nintendo 64, le cui date di uscita sembra verranno rivelate al prossimo E3. Passiamo ora alla GT Interactive che ha annunciato per quest'estate la conversione per N64 dello sparatutto in prima persona **Hexen**, in pratica una versione fantasy di **Doom**, e dell'adattamento per il mercato occidentale di **Blade'n Barrel** rinominato **Ultra Combat** per l'occasione. Due titoli nuovi in arrivo anche dalla Titus nei cui laboratori è già in fase di sviluppo la versione per Nintendo 64 di **Lamborghini American Challenge**. Il primo sarà il tie-in della nuova serie animata di Superman realizzata sullo stile di quella di Batman mentre il secondo sarà ispirato al film d'animazione Quest for Chamelot, le cui riprese non sono ancora terminate. Nessun dettaglio è stato fornito circa la meccanica di gioco di questi due titoli, cercheremo di fornirvi maggiori informazioni a riguardo non appena ci sarà concesso. Dall'Electronic Arts è arrivata la conferma dell'uscita di **FIFA Soccer 97** per Nintendo 64 entro la fine di marzo, accontentando così i numerosi fan di questa fortunata serie di simulazioni calcistiche. Sebbene non sia ancora pronto il primo episodio della serie, l'Acclaim ha già annunciato di voler realizzare un sequel dello sparatutto in prima persona **Turok: Dinosaur Hunter** previsto per il Natale '97. Sebbene a più di un esperto del settore è sembrata una scelta piuttosto azzardata, la suddetta casa produttrice sembra più che convinta a riguardo, rincuorata dall'elevato numero di prenotazioni già ricevute per il primo capitolo. Nuovo retrogame da parte della Midway che ha annunciato per agosto una versione ridisegnata dello storico **Joust** per Nintendo 64. Sempre nello stesso periodo dovrebbe vedere la luce anche la conversione di un altro titolo dell'epoca d'oro dei videogiochi, **Robotron X**. Concludiamo con un nuovo controller che diverrà tra poco un acquisto indispensabile visto l'elevato numero di titoli di guida annunciati per N64 in questi mesi. Il Mad Catz Steering Wheel è, come nella versione Playstation, dotato di volante, cambio e pedaliera oltre che dell'ingresso per la memory card ed è compatibile con tutti i giochi di guida usciti sino ad ora. Questa nuova periferica dovrebbe essere già disponibile in tutti i negozi specializzati nel momento in cui leggerete queste righe.

Fifa Soccer 97

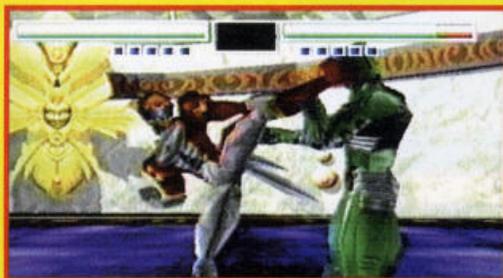
Mad Catz Steering Wheel

Vampire 3

Hexen

YOSHI'S ISLAND 64

Con l'uscita di **Mario 64** si pensava che tutte le saghe della grande N passassero al poligonale. **Yoshi's Island 64** ha invece smentito questa teoria presentandosi allo scorso Shoshinkai come un platform in 2D nel classico stile Nintendo straordinariamente abbellito dalle potenzialità grafiche dell'N64. Comunque, sebbene sia bidimensionale, in **Yoshi's Island** lo spazio di gioco viene sfruttato tridimensionalmente offrendo nemici che sbucano dal fondale attaccando da ogni direzione. Come vedete dalle immagini, la grafica è interamente pre-renderizzata sullo stile di **Donkey Kong Country,** vantando sprite e fondali dalla straordinaria bellezza. Il gioco inoltre è costellato da numerosi elementi tipici del solito humor nintendiano come mostri rassomiglianti all'omino della Michelin o nubi di polvere che assumono l'aspetto di una mano per indicarvi la giusta via. Se a questo aggiungiamo la possibilità di giocare in coppia e l'infinita giocabilità che da sempre offrono tutti i titoli usciti dalla brillante mente di Miyamoto, non possiamo che attendere la versione definitiva di questo titolo con estrema trepidazione. Peccato che non si sappia ancora quando avverrà...

DUAL HEROES

Sebbene molti dettagli del gioco rimangono ancora oscuri, la demo giocabile presentata negli ultimi giorni dello Shoshinkai ha svelato gli elementi fondamentali della sua innovativa meccanica di gioco oltre che mostrare le sue doti grafiche decisamente sorprendenti. Iniziamo con i controlli che, grazie al 3D stick, vanteranno una precisione ed una flessibilità mai viste in un picchiaduro. Il joystick analogico infatti verrà utilizzato per indirizzare i colpi sul bersaglio consentendovi, ad esempio, di ridirigere al volto un colpo inizialmente destinato al ventre nel caso quest'ultimo fosse improvvisamente protetto. Questo singolare sistema di controllo comunque sembra che necessiti di una certa pratica per poter essere sfruttato al meglio, fattore che ha alimentato durante lo Show alcune voci sulla sua scarsa praticità. Un altro elemento innovativo introdotto nel gioco è l'utilizzo di arene contenenti parti in movimento che metteranno in difficoltà i due combattenti. Tra le ambientazioni presentate vi sono infatti ring posizionati su tetti di treni in corsa dove ogni galleria rappresenterà un pericolo mortale, oppure terreni di gioco distribuiti su più sezioni che si muoveranno improvvisamente lasciando cadere nel vuoto i giocatori più distratti. L'ultimo elemento introdotto per la prima volta in un picchiaduro consiste in una particolare modalità di gioco chiamata Virtual Gamer. Questa vi permette di scontrarvi con un giocatore virtuale che ha i suoi personaggi preferiti, la sua tecnica di combattimento ed una sua personalità! Al momento sono solo stati presentati i primi sei personaggi del gioco tra i quali vi è anche l'immancabile presenza femminile caratterizzata da abiti deliziosamente succinti. La storia che giustifichi gli scontri tra di essi non è ancora nota ma sicuramente verrà alla luce man mano che procederà il suo sviluppo. Anche se nessuna data precisa è stata ancora rivelata, alcune voci sembrano porla verso la metà dell'anno in corso. Non c'è che da augurarsi una conferma immediata da parte dell'Hudson Soft in quanto l'N64 sente proprio il bisogno di un picchiaduro di qualità.

SONIC WINGS ASSAULT

Frutto della collaborazione tra la Paradigm Simulation (responsabile dello sviluppo di **Pilotwings 64**) e la Video System, la versione poligonale dello sparatutto aeronautico **Sonic Wings** (conosciuto in occidente anche con il nome di **Aero Fighters**) è ormai in fase avanzata di sviluppo tanto che la sua versione definitiva è annunciata per quest'estate. Questa simulazione di volo dalle chiare sfumature arcade goderà di un sistema di controllo tanto realistico quanto immediato e vanterà il dettaglio grafico di **Pilotwings** unito alla frenesia ed al divertimento che da sempre hanno caratterizzato la saga di **Sonic Wings**. Come nella sua versione bidimensionale infatti non ci si limiterà ad effettuare duelli aerei ed attacchi al suolo contro mezzi realistici o futuribili. I boss finali ed esempio saranno spesso costituiti da mostri meccanici di ogni tipo ben rappresentati dallo straordinario ragno meccanico visto nella demo presentata allo Shoshinkai. Gli sviluppatori stanno inoltre pensando di aggiungere una modalità a più giocatori che aumenterebbe senza dubbio l'appetibilità per questo promettente titolo.

YUKE! YUKE! TROUBLE MAKER

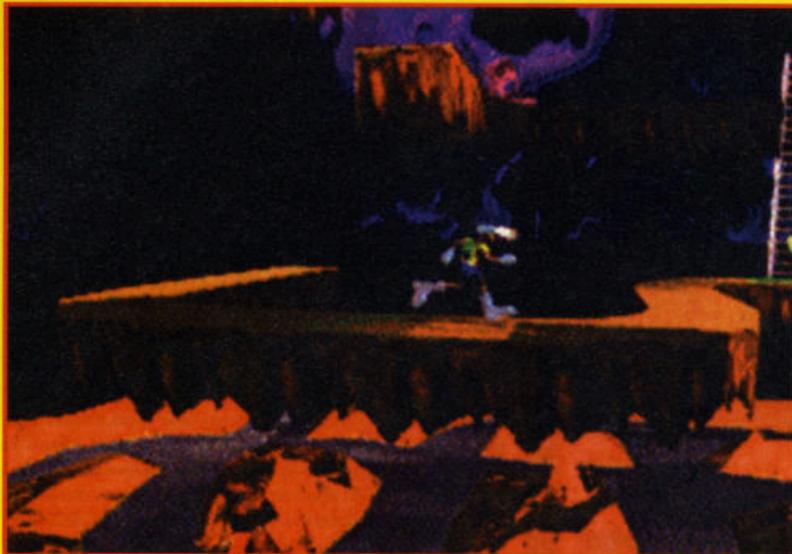
Il nuovo platform in 2D e mezzo (nuova espressione coniata sembra dalla Nintendo) curato dai Treasure sta sempre più prendendo forma rivelandosi immagine dopo immagine, filmato dopo filmato, come un temibile avversario del secondo capitolo della saga di **Yoshi's Island**. Le sezioni di gioco mostrate sino ad ora lo mostrano concettualmente simile a **Clockwork Night**, vantando però una grafica più colorate e definita di quest'ultimo. Caratterizzato da numerose elementi grafici spettacolari conterrà sensazionali effetti di morphing ed imponenti boss di fine livello. La Enix ha da poco confermato la data di uscita entro la fine di marzo, potremo quindi sincerarsi presto circa la qualità di questo attesissimo gioco.

CHAMELEON TWIST

Sebbene non presenti una qualità grafica altamente spettacolare, ma in fondo si trova solo al 30% del suo sviluppo, **Chameleon Twist** ha goduto di un discreto interesse di pubblico allo scorso Shoshinkai grazie alla particolare caratterizzazione del suo protagonista e alla sua originale meccanica di gioco. Quest'ultima infatti si basa principalmente su complesse acrobazie e combattimenti da effettuare con l'ausilio della smisurata lingua estensibile del vostro personaggio. Grazie ad essa potrete stringere in una morsa letale un vostro avversario oppure, avvolgendola attorno ad un oggetto fisso al suolo, saltare da un capo all'altro di un'isola fluttuante. Irrigidendola la trasformerete in una lancia mortale oppure un palo con il quale effettuare salti altrimenti impossibili. Le modalità di gioco offerte da questo titolo al momento sono uno story mode da eseguire in solitario e un battle mode a cui possono accedere due persone contemporaneamente tramite split screen. La Japan System ha affermato di poter completare il gioco entro novembre e, al momento, non ha annunciato nessuna sua conversione per il mercato occidentale

DOOM 64

Previsto per il mese di marzo, lo sparatutto in prima persona più clonato della storia del videogiochi si appresta a entrare nella softeca del Nintendo 64 con una versione completamente rimaneggiata tanto da far impallidire tutti i precedenti episodi della saga. I cambiamenti grafici effettuati comprendono il ridisegno di tutte le armi e di tutti i nemici oltre che l'utilizzo di numerose caratteristiche hardware dell'N64 quali correzione prospettica, mid-mapping, anti-aliasing e Z-buffering. Uno dei risultati più evidenti ottenuti grazie all'uso dei suddetti effetti hardware è la creazione di nemici bidimensionali estremamente definiti che non occupano in maniera elevata il processore della console consentendo così di introdurre numerosi avversari in una stessa locazione. Come avrete capito, tutto ciò si traduce in azione frenetica allo stato puro offerta all'interno di ambientazioni dettagliate all'inverosimile che vanteranno tra l'altro più segreti e più livelli delle versioni originali. Tra le varie parti del gioco che hanno subito un restyling grafico vi sono anche le classiche armi doomiane, ora dotate di un aspetto decisamente più soddisfacente, alle quali sono stati aggiunti inediti esaltanti dispensatori di morte accompagnati da nuovi mostri su cui provarli. Al momento comunque gli sviluppatori mantengono un assoluto riserbo al riguardo. Ahimè, vi è però un elemento rimosso dai **Doom** precedenti, vale a dire il caratteristico e sanguinario Death Match Mode. Questa piccola mancanza comunque sicuramente non danneggia poi di molto l'appetibilità di questa spettacolare conversione la cui uscita è attesa da molti con trepidazione.

LODE RUNNER

In questo attuale mondo videoludico caratterizzato troppo spesso da una cronica mancanza d'idee originali, i remake sono all'ordine del giorno. Non c'è quindi da stupirsi se la Big Bang Entertainment sta sviluppando per la Banpresto una versione poligonale del classico **Lode Runner**. Il passaggio dal 2D al 3D sembra aver in parte modificato la meccanica di gioco rispetto alla versione dell'epoca d'oro dei videogiochi. Il giocatore infatti dovrà solo vagare attraverso labirinti poligonali evitando trappole di ogni tipo oltre che un vasto bestiario di nemici, ma vi saranno anche numerosi enigmi da risolvere. Una delle caratteristiche più interessanti comunque riguarda l'introduzione di un particolare algoritmo che si occuperà di gestire la visuale di gioco più adatta all'introduzione. Dato lo stadio iniziale di sviluppo (le immagini si riferiscono alla versione PC) non attendetevi una versione definitiva del gioco prima della fine dell'anno.

WAR GODS

Considerato da molti il prototipo di un futuro **Mortal Kombat** in tre dimensioni, il criticato picchiaduro poligonale **War Gods** è in fase di conversione da parte della Midway per Nintendo 64. A detta degli sviluppatori comunque, l'adattamento di questo titolo per il mercato casalingo non sarà un porting puro e semplice. I numerosi suggerimenti dati da stampa e giocatori hanno subito un attento esame ed ora verranno applicati al gioco in modo da renderlo più competitivo in un mercato dominato da **Tekken** e **Virtua Fighter**. Questo però porterà ad uno slittamento della data di uscita, inizialmente annunciata per gennaio, verso la fine di questa primavera. Le modifiche apportate riguardano principalmente gli algoritmi d'intelligenza artificiale degli avversari e l'aggiunta di nuove mosse e combo in modo da aumentare la varietà di tecniche a disposizione. Per il resto rimarrà il **War Gods** che tutti conosciamo, con le sue sanguinarie fatality e le sue fontane di sangue destinate a dare un tocco di vivacità ai monotoni schermi dei vostri televisori.

SAN FRANCISCO RUSH

Dopo **Mace: The Dark Age**, l'unione tra Midway e Atari ha dato alla luce un nuovo promettente titolo consistente questa volta in una emozionante corsa automobilistica per le strade di San Francisco. Il coin-op consente a otto persone contemporaneamente di scontrarsi in una corsa senza regole all'interno di una Frisco perfettamente riprodotta grazie all'ausilio di numerosi rilevamenti sul posto ed un attento studio delle mappe della metropoli. La versione N64, anche se probabilmente ridurrà il numero di giocatori a quattro o due, vanterà lo stesso numero di macchine disponibili (quattro), di tracciati percorribili (tre) e di visuali selezionabili (nuovamente tre). Ma soprattutto sarà caratterizzata dal medesimo gruppo di vie alternative che consentivano al pilota di scegliere quale tragitto seguire per giungere al traguardo. Queste scorciatoie però, se da un lato consentono di muoversi più rapidamente, dall'altro presentano pericoli notevoli affrontabili solo da guidatori esperti. Preparatevi quindi ad infilarvi in fognature o percorrere il Golden Gate in una maniera poco ortodossa se vorrete accorciare i vostri tempi di gara. La conversione per Nintendo 64 è al momento sotto le attente cure dell'Atari che prevede di completarlo entro la fine del 1997 contemporaneamente con l'attesissimo suddetto picchiaduro.

GOLDENEYE 007

Anche se ancora orfano di una data di uscita, lo sviluppo del tie-in dell'ultimo film uscito nelle sale della spia inglese più famosa del mondo sembra procedere senza intoppo regalandoci di volta in volta interessanti immagini che lasciano ben sperare circa la qualità finale del gioco. Dalle prime informazioni rilasciate, **Goldeneye 007** si rivela come uno sparatutto poligonale in prima persona nel quale potrete allegramente falciare spie russe e traditori inglesi utilizzando il vasto arsenale sempre a disposizione degli agenti dell'M2, Walther PPK in primis. Non mancherà ovviamente anche la bizzarra serie di gadget che da sempre caratterizza i film di 007 il cui utilizzo è spesso imposto dai numerosi enigmi disseminati nel gioco. In un mondo videoludico ormai invaso da miriadi di sparatutto in prima persona, ciò che differenzia gli uni dagli altri è soprattutto la qualità grafica che in questo caso ci sembra decisamente superiore alla media. Basta guardare dettagli come la nitidezza dei volti degli avversari o la spettacolarità degli effetti di light sourcing per accorgersene. Con titoli come **Goldeneye**, **Doom** ed **Mission: Impossible** in arrivo, l'N64 si sta ormai affermando come la macchina più adatta a chi ama gli sparatutto in prima persona, auguriamoci quindi che la qualità delle versioni finali non deluda le loro aspettative.

MISSION: IMPOSSIBLE

Sebbene la versione definitiva sia annunciata per Aprile, riuscire a trovare immagini decenti di questo gioco è una operazione abbastanza ardua. Da quel poco che sia è potuto vedere comunque, la Victor Interactive sembra stia realizzando un ottimo sparatutto dotato di ambientazioni particolarmente suggestive che nascondono numerosi enigmi da risolvere ed avversari senza scrupoli da crivellare. Vedremo quindi tra un paio di mesi se questo titolo sarà uno dei rari casi di gioco più bello del film a cui si ispira.

TUROK DINOSAUR HUNTER

PARLANO GLI IGUANA!

Assieme a Super Mario Kart 64, Shadows of the Empire e Starfox 64, il titolo più atteso di questo inizio d'anno per il Nintendo 64 è sicuramente Turok: Dinosaur Hunter, che promette di essere qualcosa di davvero speciale. Fra le cartucce in uscita è sicuramente quello più inedito, non potendo vantare un background videoludico come gli altri titoli citati, anche per questo c'è molta attesa per la sua uscita e proprio in queste ultime settimane di attesa le notizie si accavallano. Chi ha avuto la fortuna di vedere delle immagini in anteprima giura che sia uno degli shoot'em up in prima persona più spettacolari e d'atmosfera che si siano mai visti. Per fare un po' di chiarezza e per scoprire in anteprima quello che ci aspetta da qui a breve, Mega Console ha incontrato Craig Galley e David Dienstbier, che per la Iguana entertainment stanno sviluppando, sorpresa delle sorprese, Turok.

MEGA CONSOLE: Turok promette di essere il migliore shoot'em up in prima persona che si sia mai visto sugli schermi casalinghi. Pensate che una volta lanciato riuscirà a rispettare le attese del pubblico?

IGUANA: Abbiamo grande fiducia nelle potenzialità di questo gioco. La prima volta che abbiamo mostrato una versione del gioco al pubblico è stato all'E3 del maggio scorso, e devo dire che le reazioni sono state molto positive. In Giappone il gioco è apparso due volte in occasioni diverse e anche là il pubblico lo ha accolto con grande entusiasmo. Il tour delle anteprime si è concluso poi in Germania e anche lì **Turok** ha dimostrato di saper scaldare la gente. Noi ci siamo sforzati di spingerlo ai massimi livelli di realismo possibile e penso che nulla del genere si sia mai visto, né per console né tantomeno sui PC. Quello che vogliamo è che quando qualcuno si piazza davanti a questo gioco rimanga senza parole, che ne resti totalmente coinvolto, per questo è stata usata più cura per i particolari di quella che obiettivamente viene usata nella stragrande maggioranza dei titoli che escono sul mercato.

MEGA: Che genere di opzioni avete messo a disposizione del giocatore che decide di avventurarsi in una partita?

IGUANA: Sarà possibile regolare sia il volume della musica che degli effetti sonori e il livello della luminosità dello schermo. Inoltre si potrà regolare la sensibilità dello stick analogico per poter avere un controllo il più possibile personalizzato del personaggio.

MEGA: Durante i test avete avuto problemi per quanto riguarda proprio il controllo dello stick analogico?

IGUANA: Chiunque prenda in mano per la prima volta il controller del Nintendo 64 ha indubbiamente dei problemi legati all'atipicità e all'originalità dell'interfaccia a disposizione. Comunque coloro che hanno giocato per un discreto periodo con il gioco hanno dimostrato che il sistema di controllo da noi studiato è piuttosto immediato da imparare proponendo anche un buon livello di precisione e di flessibilità, impossibile da raggiungere con un joypad convenzionale.

MEGA: In che tipo di ambientazione si svolgono i livelli di Turok?

IGUANA: Beh, ce ne sono molte, si va dalla giungla alle rovine, alle catacombe fino ad arrivare in un villaggio di palafitte e in una fantomatica terra perduta. Questo non è tutto e abbiamo in serbo molto altro per i nostri giocatori. Ogni livello sarà caratterizzato da uno stile e un'atmosfera particolari per evitare che alla lunga il tutto risulti monotono; chi intraprende una partita deve pensare che non sa mai cosa lo aspetta nel livello successivo, che nessuno scenario è uguale a un altro.

MEGA: Avete inserito dei livelli nascosti e altri generi di sorprese nel gioco?

IGUANA: Scherzi? Turok è così pieno di passaggi segreti da considerarli come una parte preponderante del gioco. Molti di questi sfruttano dei passaggi naturali apparentemente impossibili da attraversare.

Per rendere il tutto sempre diverso e imprevedibile abbiamo anche inserito una quarantina di passaggi random fra i livelli che si aprono e si chiudono in continuazione durante il gioco. In pratica ogni partita può avere un'evoluzione diversa dalla precedente: ogni volta che se ne apre uno non saprete mai dove vi porta né quanto rimarrà aperto, questo per aggiungere un ulteriore elemento di imprevedibilità al gioco.

MEGA: Quali problemi avete incontrato nella programmazione delle fasi subacquee? In un gioco come questo in prima persona dovrebbe influenzare non poco controlli e giocabilità.
IGUANA: Nuotare in Turok è un po' come nella vita reale: una volta imparato non lo dimentichi più. Inizialmente c'è bisogno di un minimo di abitudine con il nuovo modo di interagire fra personaggio e ambiente ma una volta che si è familiarizzato col tutto, nuotare è facile, anzi divertente!

MEGA: Nei demo che abbiamo potuto visionare bisogna dire che le uccisioni in Turok sono particolarmente brutali. Pensate che questo vi creerà dei problemi con un'opinione pubblica molto attenta a questo argomento e soprattutto con la famigerata censura della Nintendo?
IGUANA: Il nostro gioco punta molto sull'intensità dell'azione e per questo un certo livello di brutalità è necessario. Sicuramente qualcuno rimarrà scandalizzato ma non sono certo queste le persone per cui abbiamo creato Turok. Io sono dell'opinione che tutto quello che abbiamo inserito è stato fatto per aumentare il realismo e non certo per creare inutili scalpori. In Turok le scene cruente non sono mai fini a se stesse ma sono studiate in un contesto complesso per ricreare un clima intenso ed eccitante nel gioco.

MEGA: Per caso state già pensando a un sequel?
IGUANA: Ohhh, questa è la classica domanda che merita un No Comment (Beccati! Due nanosecondi dopo aver ultimato l'intervista è arrivata la notizia che la Acclaim ha annunciato il seguito... NdPaolo)

MEGA: Avete già in lavorazione qualche altro prodotto per Nintendo 64 al momento?
IGUANA: No esattamente ma siamo molto interessati a continuare a produrre giochi per questa piattaforma.

MEGA: Quale è stato l'aspetto tecnico più impegnativo da sviluppare in Turok?
IGUANA: L'intero gioco, tutto è stato per noi una sfida, che pensiamo di aver ben giocato.

MEGA: Avete incontrato qualche tipo di limitazione tecnica lavorando sul Nintendo 64?
IGUANA: Ogni piattaforma ha dei limiti, bisogna soltanto lavorare duro intorno ai problemi che si incontrano per capire qual è l'approccio migliore per superarli e per sfruttare al meglio le potenzialità della macchina. Siamo ancora lontani dallo sfruttare al massimo l'N64.

MEGA: Avete trovato che i tools di sviluppo del Nintendo 64 facilitino la programmazione di un gioco?
IGUANA: Premetto che ogni strumento da noi usato nella programmazione di Turok è stato sviluppato internamente dalla nostra software house. Abbiamo usato un generatore di ambienti 3D che ci permettesse di avere il massimo controllo su ogni aspetto del gioco, non solo la costruzione dei livelli in se stessa ma anche le informazioni sulle collisioni, le musiche e gli effetti, l'ubicazione degli oggetti e dei nemici. In pratica che ci permettesse di avere sott'occhio passo dopo passo lo sviluppo del gioco.

MEGA: Che genere di supporto avete ricevuto della Nintendo nella fase di sviluppo?

IGUANA: La grande enne ci è stata molto vicina in questa nostra produzione, rispondendo prontamente ai nostri quesiti e offrendoci tutti i supporti tecnici e l'esperienza di cui abbiamo avuto bisogno, visto che lavoravamo su una piattaforma nuova.

MEGA: Sarà possibile convertire Turok per qualche altra piattaforma?
IGUANA: Concettualmente non dovrebbe esser difficile trasportare Turok su una qualsiasi altra piattaforma. D'altronde ogni sistema ha le sue caratteristiche pecu-

liari e i propri pregi e difetti. Turok è stato espressamente studiato per il Nintendo 64 e quindi calza come un guanto a questo sistema. Indubbiamente ci sarebbero dei problemi da risolvere e delle limitazioni da apportare nel momento di trasferirlo su un altro sistema.

MEGA: Si dice che una conversione Saturn di Turok sia ben più che una semplice idea. Cosa c'è di vero in queste voci?

IGUANA: Al momento non abbiamo pianificato nessuna conversione per nessun tipo di console, Saturn compreso.

MEGA: Cosa ne pensate degli altri titoli fino ad ora usciti per Nintendo 64?

IGUANA: Sono molto soddisfatto dei titoli fino ad ora usciti per questa macchina. Ritengo che ci sia un grosso sforzo per mostrare fin da subito in tutta la sua spettacolarità quello che può offrire. Comunque, in questi termini, Turok è un titolo molto più classico. Noi abbiamo puntato sul realismo e l'intensità e penso che da questo punto di vista abbiamo fatto un buon lavoro. Dal punto di vista della programmazione è stato veramente un lavoraccio.

MEGA: Che possibilità pensate che abbia il Nintendo 64 di scalzare la Playstation dalla posizione di forza che vanta attualmente sul mercato?

IGUANA: I numeri parlano da soli. L'N64 ha battuto ogni record di vendita in Giappone al momento del lancio e le prime scorte lanciate sul mercato americano sono state bruciate nel giro di una giornata. Penso di non poter essere smentito se dico che una macchina che vende mezzo milione di unità in un solo giorno sia in grado di impensierire qualsiasi altro rivale sul mercato. Non credo che ci sia una macchina in assoluto migliore di qualsiasi altra, penso semplicemente che il Nintendo 64 sia una buona piattaforma sia per gli sviluppatori che per i giocatori. Ritengo che il lancio di questa attessissima piattaforma avrà un effetto positivo su tutto il mercato perché chiunque voglia produrre un gioco per qualsiasi console ora dovrà misurarsi con nuovi standard qualitativi. I tre titoli pubblicati dalla Nintendo sono un monito per tutti. Spero che questo aiuterà a ridurre il numero di schifezze che fino ad ora vengono regolarmente e continuamente immesse sul mercato e questo sarebbe un bene per tutti, anche per i possessori di Saturn e Playstation.

MEGA: A proposito di queste due console, credete che rispetto a loro il Nintendo 64 rappresenti un significativo passo avanti nel mondo dei videogiochi?

IGUANA: Tutte le piattaforme sono sviluppate con un set di strumenti che consento di produrre ottimi videogiochi. Quando sento discorsi come questo io a dir la verità io mi arrabbio anche un pochino, al massimo può potenzialmente essere un passo avanti. Mi spiego meglio. Quando si produce un hardware si forniscono agli sviluppatori di software tutta una serie di strumenti per svolgere al meglio il proprio lavoro. Questi ti danno le possibilità di creare dei grandi videogiochi ma non sono in grado di controllare la qualità del prodotto finale, questo dipende esclusivamente da chi materialmente sviluppa il videogioco. Un pessimo videogame non è mai un passo avanti anche se prodotto per una macchina dalle potenzialità enormi. Ecco perché la Nintendo concentra molto la propria attenzione non solo sull'hardware ma anche su dei prodotti che lo sfruttino a dovere. Il Nintendo 64 è un'ottima macchina ma sono i giochi che fanno vendere le console e non viceversa.

GAMES MANIA

SEGASATURN

VENDITA SPECIALIZZATA IN SEGA SATURN

SEGA SATURN
SATURN JAP+V.F. REMEIX
SATURN USA
SATURN JAP BIANCO
SATURN PAL
JOYPAD ORIGINALE
MEMORY BACK UP
ADATTATORE UNIV.
ADATTATORE 6 JOYPAD
VIRTUAL GUN
CAVO SCART
JOYPAD TURBO
ESPANSIONE RAM
VOLANTE SATURN
RIVISTA SATURN FAN
JOYPAD NIGHTS
DARK SAVIOR
TETRIS PLUS
FIGHTING VIPERS
VIRTUAL ON
DESTRUCTION DERBY
DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
LUNAR SILVER STAR
CHRISTMAS NIGHTS
VIRTUA COP 2
SONIC EXTREME
STREET FIGHTER ZERO 2
MANX TT
TOMB RAIDER
HEART OF DARKNESS
WORLDWIDE SOCCER 97
BLAZING DRAGONS
PROJECT OVERKILL
IRON MAN

NINTENDO 64

WAVE RACER
W. G. 3D HOCKEY
KILLER INSTICT GOLD
STAR WARS
MARIO KART 64
J LEAGUE FOOTBALL
SCART
MEMORY CARD
MARIO 64
M.K. TRILOGY
TUROK
CRUIS'N USA
W. PROJECT
GOLF
JOYPAD
MODIFICHE

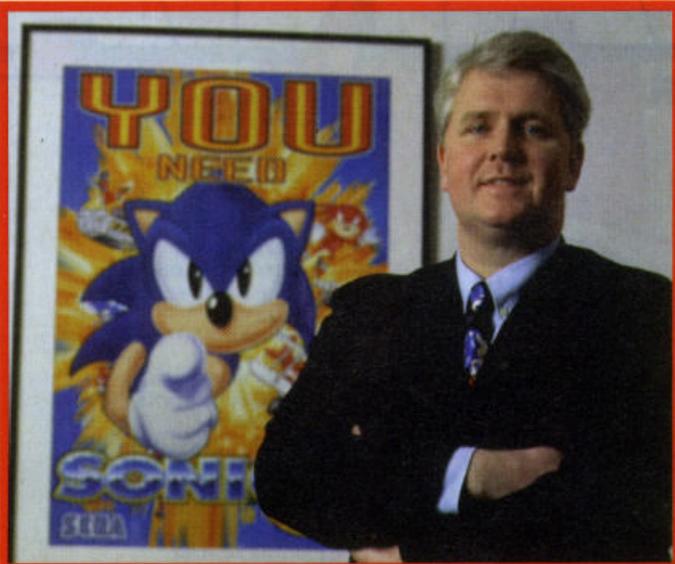
GIOCHI SEGA SATURN
STORY OF THOR
EURO 96
NEED FOR SPEED
VICTORY GOAL 96
VIRTUAL FIGHTER II
SEGA RALLY
ROAD RASH
SKELETON WARRIOS
BLAM MACHINE HEAD
EXHUMED
REAL BOUT FATAL FURY
CASPER
AFTER BURNER 2
SAMURAI SHODOWN III
AREA 51
TETRIS
FIFA 97
SCORCHER
COMMAND AND CONQUER
AMOK
SONIC FIGHTER
SONIC X - TREM
THUNDER FORCE IV
GUNDAM
BACKU BACKU ANIMAL
DRAGON BALL
DISCWORLD PAL
TRUE PINBALL
WORLD HEROES PERFECT
LOADED
CHASE H.Q.
PUZZLE BUBBLE 2X
VIRTUA FIGHTER KIDS
SUPER BOMBERMAN S
STORY OF THOR II
F1 CHALLENGE
DECATHETE
KING OF FIGHTER 95
ULTIMATE M. KOMBAT 3
VIRTUA COP
VIRTUA COP+VIRTUA GUN
WIPEOUT
NIGHTS
NIGHTS + JOYPAD NIGHTS
WORMS
FATAL FURY 3
ALIEN TRILOGY
VIRTUAL ON
SAILOR MOON SUPER S PLUS

CHIAMA PER LE NOVITÀ E PER I TITOLI NON IN LISTINO

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA PER ORDINI O INFORMAZIONI:

06/9111705

GAMES MANIA - VIA CATULLO,32/A - 00040 POMEZIA (RM)

L'UOMO DI SATURNO

Andy Mee è una persona molto importante. Infatti è colui che prende le decisioni riguardanti la versione europea del Saturn. Il direttore del settore marketing e vendite (che in precedenza aveva lavorato alla Hitachi) è noto nel settore per la sua schiettezza e per il suo metodo colorito di descrivere la competizione nel settore. Ora, il caro Andy ha deciso di dedicarci un po' del suo prezioso tempo e noi ne abbiamo approfittato facendogli numerose domande su Virtua Fighter 3, sul Saturn 2, sul fiasco di Sonic X-treme e su molto altro...

MEGA CONSOLE: Cosa ti ha fatto più piacere nel 1996?
ANDY MEE: Il successo economico, da un punto di vista puramente commerciale e anche il fatto che la gente sta cominciando a dire "Oh sì, il Saturn è meglio della Playstation". E' un fatto che noi sappiamo da molto tempo, ma abbiamo avuto difficoltà a convincere la gente di questo. Alcuni dei maggiori rivenditori ci hanno detto "si, è meglio il Saturn". Mi hanno soddisfatto anche alcune uscite software come per esempio Worldwide Soccer.

MEGA: E' stata una vera sorpresa dopo aver visto la versione originale?
ANDY MEE: A essere sinceri sì, visto che, avevamo pensato di concentrarci maggiormente sulla licenza di Euro 96 e di lanciare questo titolo in seguito. Ciò che ci ha maggiormente fatto piacere, oltre all'effettiva qualità del gioco, è il fatto di essere riusciti a collaborare con i giapponesi nella realizzazione. Un'altra cosa che ci ha reso felici è stato il team motociclistico, che è andato veramente bene (la Sega ha sponsorizzato il team Suzuki del 1996, che ha avuto come piloti Niall Mackanzie e Jim Moodle. Mackanzie è arrivato a pari punti con il vincitore del campionato motociclistico inglese NDR)

MEGA: Dopo quest'anno, come reagisci alle persone che dicono che il Saturn non raggiungerà mai la Playstation?

ANDY MEE: E' evidente che la Playstation ha una base di installazione superiore. Ma noi abbiamo raggiunto i nostri obbiettivi, ovvero la vendita di un milione di console entro la fine dell'anno finanziario e siamo riusciti ad avere una buona base di utenza. Certo Sony ha venduto di più, ma ha anche speso di più in pubblicità. Quando guardiamo ad alcuni dei possibili acquirenti che abbiamo perso, ci rendiamo conto che alcuni possono essere ex-possessori di prodotti Sega (Mega CD e 32X) che, rimasti delusi, sono passati alla concorrenza. Queste due macchine erano uscite nel periodo sbagliato, quando il mercato non era pronto ad accoglierle e, da parte nostre, abbiamo sbagliato a non supportarle in maniera adeguata. Inoltre, alcuni vecchi possessori di console Nintendo che non volevano aspettare il Nintendo 64, cresciuti con la rivalità tra Sega e Nintendo hanno preferito comprare la macchina Sony.

> *"Quindi ciò che faremo è di usare questa cartuccia che deve essere inserita nello slot del Saturn per giocare a Virtua Fighter 3"*

MEGA: Alcune notizie riportano che le vendite del Saturn in America sono aumentate del 500% dal Giorno del Ringraziamento, quando è stato messa in vendita la console con tre titoli in omaggio. Ci sono piani di operazioni simili in Europa?
ANDY MEE: Hai ragione, in America sono stati venduti 300000 pezzi in una settimana: un vero e proprio successo. Dobbiamo seguire le evoluzioni del mercato, che evidenziano che i 32-bit otterranno lo stesso successo dei 16-bit, una volta che il prezzo dell'hardware diminuirà e le console diventeranno alla portata di una più ampia fascia di videogiocatori. Penso inoltre che gli acquirenti cerchino delle buone offerte, non valutando solamente l'hardware; per questo motivo abbiamo in mente una serie di iniziative che, comunque, non possiamo svelare in questo momento.

MEGA: Parlando dei vecchi titoli, avete intenzione di immettere sul mercato delle edizioni economiche?
ANDY MEE: Al momento non stiamo pensando di realizzare delle edizioni economiche, anche se quest'anno abbiamo preparato delle confezioni di veri classici come Virtua Cop, Sega Rally e Virtua Fighter 2 per i negozianti per essere venduti in gruppo. In futuro probabilmente valuteremo la possibilità di realizzare collection con due o tre giochi assieme e, dove è possibile, su un solo disco.

MEGA: Perché Sonic X-treme è stato cancellato?
ANDY MEE: Non era di livello qualitativo sufficiente. E' semplice. Una delle cose che abbiamo imparato dal lancio del Saturn è che abbiamo deluso una parte dei potenziali acquirenti a causa della qualità di alcuni titoli. Guardando adesso titoli come Super Hydlide e Mansion of Hidden Souls ci si rende conto che erano giochi non necessari. X-treme non ha raggiunto il giusto livello qualitativo e, se il gioco non è ben realizzato, non lo produciamo, ecco tutto. Sonic 3D verrà lanciato in Europa il 14 febbraio e devo ammettere che la conversione da Megadrive a Saturn ha alcune interessanti novità, in particolar modo il bonus Stage (secondo Yuji Naka, questo titolo è meglio di Sonic X-treme). In definitiva è sempre Naka che prende le decisioni su Sonic e ha supervisionato la produzione del bonus sulla versione Saturn, ed è stato lui a dire che la versione X-treme

non era di livello sufficiente. E' stato duro per lui ammetterlo perché era un progetto curato dalla STI (Sega Technical Institute) il posto dove lui lavorava quando l'originale Sonic è stato prodotto.

MEGA: Ma Sonic 3D non è particolarmente innovativo e non sono presenti tutti i personaggi dei vecchi episodi della serie. Non è così?

ANDY MEE: Posso capire il vostro punto di vista e, personalmente, non è quello a cui volevamo arrivare. Si lavora duramente per sviluppare un gioco credendo di poter ottenere i risultati che tutti sperano di vedere, e quando ci si accorge che qualcosa non ha funzionato, bisogna ricorrere a un piano di emergenza. Convertire Sonic 3D aggiungendo nuova grafica e un bonus stage diverso, vuol dire almeno offrire un titolo con Sonic ai possessori di Saturn. Vi possiamo dire che il gioco di Sonic che verrà realizzato per la prossima stagione, in settembre o ottobre; quello in cui Naka è personalmente coinvolto, sarà il gioco di Sonic che tutti stiamo aspettando di vedere. Non ho intenzione di star qui seduto e dire alla gente "No, avete torto, Sonic 3D è quello che volevamo ottenere dal Saturn", perché non è vero. Si tratta di un compromesso e non stiamo cercando di nasconderlo, ma Sonic 3D rimane comunque un buon titolo.

MEGA: L'affare Heart of Darkness: esiste ancora?

ANDY MEE: (Ridendo) Non lo so. Beh, onestamente penso che nessuno sappia nulla. L'unico cosa che posso dire è che se Heart of Darkness verrà terminato, sarà lanciato sul Saturn. La data di produzione originale non è stata rispettata, quindi l'accordo a cui eravamo giunti non è più valido attualmente. Siamo in costante contatto con la Virgin anche perché, dopo tutto, si tratta di un titolo veramente eccezionale graficamente. Quello che ho visto girare sul Saturn è favoloso, ma il problema è che ci sono molte sezioni buone dal punto di vista visivo, ma quello che manca in realtà è il gioco vero e proprio.

MEGA: Avete in mente altri accordi con team di sviluppatori esterni?

ANDY MEE: Sì, abbiamo ottenuto ottimi risultati quest'anno. Tomb Raider è stato senza dubbio un ottimo successo, ma anche Exhumed merita una particolare menzione dato che, secondo me, è meglio di Doom. Tomb Raider ha mostrato che non solo possiamo avere ottimi titoli dagli sviluppatori esterni, ma che possiamo avere anche una certa esclusiva, infatti i possessori del Saturn sono stati i primi a poter giocare a questo titolo. Ed è questo il tipo di accordo che abbiamo per altri quattro o cinque giochi in corso di produzione, ma comunque non posso rivelarvi altro.

MEGA: Il gioco di cui tutti stanno parlando ultimamente è Quake.

ANDY MEE: Ah sì, Quake. La programmazione di Quake verrà terminata nei primi mesi del 1997. La data di realizzazione è Febbraio (questa data non si riferisce alla messa in commercio, ma al periodo in cui il gioco viene mostrato alla Sega per ricevere la sua approvazione NDR), ma è ancora difficile avere delle notizie precise. Nell'affare Quake sono coinvolti tre titoli principalmente: Quake stesso, Duke Nuke'em e Soulstar.

"Touring Cars verrà convertito in Giappone dal team che ha realizzato Virtual On"

MEGA: Quando abbiamo nominato la versione Saturn di Quake ai GT, loro si sono messi a ridere...

ANDY MEE: Posso assicurarvi che è già stato firmato il contratto...

MEGA: Li hai incontrati?

ANDY MEE: No

MEGA: Pensiamo che Quake possa avere qualcosa a che fare con il Netlink, soprattutto perché Quake è senza dubbio il titolo che ha avuto più successo per quanto riguarda il gioco in rete con Internet.

ANDY MEE: In Europa, stiamo guardando con molta attenzione ai problemi logistici di Netlink. Attualmente, il suo successo in America e in Giappone è stato abbastanza limitato, a causa della mancanza di software che lo supporta. E io sono della ferma opinione che non sia giunto ancora il momento di portarlo in Europa fino a quando non è possibile offrire un ampio catalogo di titoli compatibili da poter utilizzare. Utilizzeremo la politica che abbiamo adottato dopo il lancio del 32X, ovvero evitare di lanciare una periferica se prima non si è certi che ci sia un buon numero di titoli che la supportano. Fino a quando non vedremo che sono stati prodotti un numero X di titoli di buon livello, non abbiamo intenzione di lanciarla. C'è inoltre un altro problema, che rende l'utilizzo di giochi come beat'em up particolarmente difficoltoso (Andy si riferisce al leggero ritardo causato dal passaggio di dati tra il PC o le console collegate in rete. Questo ritardo di alcuni millisecondi crea alcuni problemi per quei titoli in cui è necessaria una perfetta risposta ai comandi NDR).

MEGA: E le linee telefoniche inglesi (non parliamo poi di quelle italiane...NDR) sono più lente di quelle americane.

ANDY MEE: Questo è vero. E poi c'è il modo di utilizzare Internet. Può essere considerata come manna dal cielo per alcune persone, ma attualmente tutto quello che la gente cerca di fare con Internet, è guadagnare soldi. Quindi, più persone la usano, più lento diventa il collegamento che non può di conseguenza essere adatto per il genere di giochi che siamo soliti produrre. E' possibile giocare in 300 a uno strategico o a un wargame, ma questa situazione non è adatta per i nostri titoli, che fondamentalmente si basano sull'azione. Il problema non è tanto lanciare la piccola scatoletta nera che serve a collegarsi, potrei farlo la settimana prossima, ma ciò che vogliamo è riuscire ad avere il supporto adeguato per questa operazione.

MEGA: L'alternativa per giocare con gli amici è il classico cavo di link. Non è deprimente che la Sega non abbia lavorato su questo settore, che probabilmente è il modo più economico per offrire l'opzione multiplayer? Abbiamo sentito di diversi progetti quali Magic Carpet, Command And Conquer, Doom in cui i programmatori volevano includere una opzione di gioco in link, ma ci hanno rivelato che non hanno ricevuto nessun supporto dalla Sega.

ANDY MEE: Beh, Doom supporta la porta seriale, e sono in lavorazione altri tre o quattro prodotti realizzati da sviluppatori esterni che utilizzeranno questo tipo di connessione. Rimane comunque una domanda fondamentale, almeno secondo me: quanti videogiocatori sono disposti a prendere il Saturn e un televisore e portarlo a casa di un amico per poter giocare in link? Se sono in molti, noi siamo disposti a supportarli. Potevamo benissimo realizzare questo cavo senza problemi, ma ciò che vogliamo riuscire a fare è inserire il cavo con un gioco, e originariamente speravo che si sarebbe potuto fare con Doom.

"Il gioco di Sonic che verrà realizzato per la prossima stagione, in cui Naka è personalmente coinvolto, sarà il gioco di Sonic che tutti stiamo aspettando di vedere"

MEGA: Ma non penso che ci sia un gran rischio nel lanciare un cavo per il link. Probabilmente

è più pericoloso lanciare periferiche quali il Mission Stick e l'Arcade Racer.
ANDY MEE: Onestamente, ho deciso di non importare il Mission Stick e, per quello che riguarda l'Arcade Racer, ci sono abbastanza titoli che lo supportano e l'acquisto è consigliato se siete fanatici di giochi di guida, dato che offre diverse emozioni e sensazioni rispetto al normale joypad. Il cavo per il link è una bella idea, potremmo importarne 200 direttamente dal Giappone e venderli con una inserzione...

MEGA: Ma c'è bisogno di giochi che lo supportino.
ANDY MEE: Certo, è questo il nocciolo della questione.

MEGA: Beh, è un po' un circolo vizioso.
ANDY MEE: Effettivamente sì, ma ora ci sono comunque alcuni titoli in via di sviluppo da case esterne che utilizzeranno questa opzione. La domanda fondamentale rimane sempre: quanti ragazzi possono portare il Saturn e la televisione a casa di un amico per giocarci?

MEGA: Magari i nostri lettori ti possono aiutare in questo.
ANDY MEE: Beh, sarebbe ottimo, mi piacerebbe sentire il loro parere. A volte queste decisioni sono le più difficili da prendere (se volete potete scrivere quello che pensate a Andy Mee, Sega Europe, 266-270 Gunnersbury Avenue, Chiswick, Londra)

MEGA: Perché la Sega non aumenta lo sviluppo di titoli in Gran Bretagna?
ANDY MEE: Numerosi titoli sono stati sviluppati in Gran Bretagna, ma molto spesso non ne parliamo. Sonic 3D è stato realizzato in Inghilterra da un gruppo di programmatori dotati di notevole talento, e ovviamente anche Tomb Raider. Stiamo attualmente cercando buoni gruppi di sviluppatori, per commissionare loro alcune licenze di titoli che usciranno entro la fine dell'anno.

MEGA: Ci sono piani per creare un team di sviluppatori interno?
ANDY MEE: No. Al momento mi sembra che ci siano abbastanza gruppi di talento in Inghilterra, e credo anche che la competizione tra i vari team di sviluppatori esterni sia un fatto positivo. Un gruppo di sviluppatori interni potrebbe infatti avere un po' meno stimoli.

MEGA: Cosa ci dici di sviluppatori inglesi impegnati nella conversione di coin-op della Sega? Ci è stato riferito di visite da parte di rappresentanti della sezione di ricerca e sviluppo della Sega.
ANDY MEE: Touring Cars verrà convertito in Giappone dal team che ha realizzato Virtual On. AM Annexe assegnerà uno dei suoi team per supervisionare la conversione, questo fatto ci è stato confermato da Tetsuya la scorsa settimana. Per quanto riguarda Sky Target e Gunblade la loro realizzazione per Saturn è ancora incerta. Comunque, secondo me, Gunblade sarà probabilmente convertito, dato che ci sono abbastanza caratteristiche che lo possono rendere un titolo adatto anche al mercato casalingo. E' un grande titolo nelle sale giochi perché si ha a disposizione una pistola che infonde ottime sensazioni. Come gioco per console, tutto quello che c'è da fare è continuare a tener premuto il tasto C e, per questo, al momento, stiamo lavorando ad alcune soluzioni. Lo stesso discorso può essere fatto per Sky Target; la conversione non è stata confermata, ma noi siamo abbastanza interessati nel progetto. La grande notizia rimane comunque che la Sega ha confermato che avremo Virtua Fighter 3.

MEGA: Questo porta alla domanda successiva. Ci puoi dire se questo titolo sarà dotato di qualche tipo di upgrade hardware?
ANDY MEE: Sì, verrà utilizzata una cartuccia che ha la funzione di emulatore grafico. Il Saturn infatti ha le capacità per produrre titoli molto simili al Model 3, ma ora non riusciamo ancora a raggiungere questi risultati. Quindi ciò che faremo è usare questa cartuccia che deve essere inserita nello slot del Saturn per giocare a Virtua Fighter 3 e anche per le future conversioni.

MEGA: Quindi è una sorta di espansione generica che potrà essere utilizzato anche per i giochi futuri?
ANDY MEE: Sì, la metteremo sul mercato insieme a Virtua Fighter 3. Ciò che non vogliamo fare è di offrirla come periferica a se stante. Intendiamo ridurre il costo per gli acquirenti del software, così da rendere il tutto più appetibile.

MEGA: Più o meno, puoi rivelarci quale sarà il suo prezzo?
ANDY MEE: Speriamo di riuscire a tenere il prezzo simile a quello dei titoli per Nintendo 64 realizzati da sviluppatori esterni.

MEGA: Intorno alle 80 sterline (circa 210 mila lire)?
ANDY MEE: Speriamo di essere un po' più bassi con il prezzo.

MEGA: E questo upgrade permetterà di raggiungere i livelli del Model 3?
ANDY MEE: Sì. Con questa espansione riusciremo a riprodurre Virtua Fighter 3 e, probabilmente, anche altri titoli che utilizzano il Model 3, come Supercar.

MEGA: Avete intenzione di dare questa nuova tecnologia in licenza anche a sviluppatori esterni?
ANDY MEE: Questo è un fatto che stiamo ancora discutendo. In fondo, questo vorrebbe dire offrire agli sviluppatori la tecnologia del Model 3.

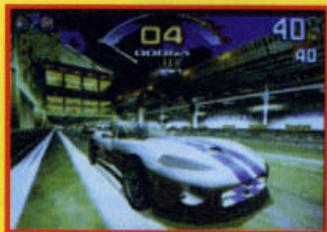
"Non sono solito attaccare i possessori della Playstation, ma molti di loro mi sembrano solamente dei fanatici della grafica"

MEGA: Ci sono state numerose voci, soprattutto su Internet, che rivelano che la Sega dovrebbe annunciare, nei primi mesi dell'anno, il lancio del Saturn 2. E' vero che state lavorando su una nuovo progetto hardware?
ANDY MEE: Non ci sarà nessun tipo di annuncio dato che non esiste nessun nuovo progetto hardware. Il Saturn è ancora una macchina giovane, e deve ancora dare il meglio di sé. Ovviamente la Sega si sta interessando anche alle nuove tecnologie, ma non è ancora il momento di dare informazioni sulle future produzioni hardware. Noi pensiamo che, nei prossimi dieci anni, l'industria del divertimento videoludico sarà notevolmente differente.

MEGA: Siete ottimisti sulla posizione della Sega in Inghilterra?
ANDY MEE: La nostra base di utenza sta notevolmente aumentando e, da quello che possiamo vedere, sembra che la situazione sia destinata a migliorare rispetto allo scorso anno.

MEGA: Quindi non pensate che diventi una nuova "terra delle Playstation"?
ANDY MEE: La base di utenza è con un rapporto di circa 3-1 a favore della Playstation. Ma il fatto che mi rende ottimista è che stiamo vendendo Saturn ai giocatori che sanno quello che stanno utilizzando. Non sono solito attaccare i possessori della Playstation, ma molti di loro mi sembrano solamente dei fanatici della grafica che vedono una buona realizzazione tecnica e non pensano che devono anche giocarci. Molti negozianti conoscono bene quello che bisogna offrirgli quindi... Comunque, anche se loro continuano a vendere tre volte più di noi, noi continueremo a offrire ai possessori di Saturn dei titoli coinvolgenti e divertenti, perché è questo quello che vogliono veramente.

MEGA: Quanti titoli vi aspettate di produrre quest'anno?
ANDY MEE: L'anno scorso abbiamo realizzato ben 36 titoli e quest'anno pensiamo di mantenerci più o meno sullo stesso livello (tra i 30 e i 35 giochi). Per quanto riguarda le produzioni di case esterne, chi può dirlo? Potrei mostrarvi una lista che comprende ben più di 100 titoli...

MEGA: Andy, grazie per il tempo che ci hai concesso e, buon lavoro!

< GLi SpeCIAliStI! >

SOFTWARE SATURN USA
119.000

- AMOK
- BATTLESPORT
- CONTRA
- CRIME WAVE
- INCREDIBLE HULK
- MANX TT
- POWERSLAVE
- PROJECT X2
- SCUD
- SOVIET STRIKE
- TEMPEST 2000
- THE CROW

SOFTWARE SATURN EURO
99.000

- AMOK
- COMMAND & CONQUER
- CRUSADER
- DIE HARD TRIOLGY
- DOOM
- DRAGON FORCE
- EXUMED
- FIFA SOCCER '97
- HEXEN
- SCORCHER
- SOVIET STRIKE
- TOMB RAIDER

NOVITA' GIAPPONESI
129.000

- APOCALYPSE
- BLAST WIND
- CRAZY IVAN 2
- DAYTONA 2
- DIE HARD ARCADE
- FUNKY HEAD BOXING
- HYPER 3D PINBALL
- KING OF FIGHTER 96
- ROCKMAN 8
- SUPER CASINO
- TARMARU
- THE KICKBOXER

SOFTWARE ULTRA 64

- BLADE AND BARREL
- DOOM
- MARIO KART R
- NBA HANGTIME
- REV LIMIT
- ST. ANDREWS GOLF
- WAR GODS
- CRUISIN USA
- KILLER ISTINCT
- MORTAL K.TRILOGY
- PERFECT STRIKER
- SHADOW OF EMPIRE
- TUROK
- WAVE RACE

NOLEGGIO VIDEOGAMES

ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	29.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD	39.000
MODULATORE RF	TEL.

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3DO MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

ULTRA 64
SATURN

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO
VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

ACCESSORI SATURN

ADATTATORE USA-JAP-EURO	59.000
DATEL PRO ACTION REPLAY	99.000
DOUBLE STICK	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	79.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI NAKI	59.000
JOYPAD SEGA	59.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK NAKI	89.000
KIT INTERNET	TEL.
MODULATORE ANTENNA	49.000
MOUSE	89.000
VIRTUA STICK	119.000

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

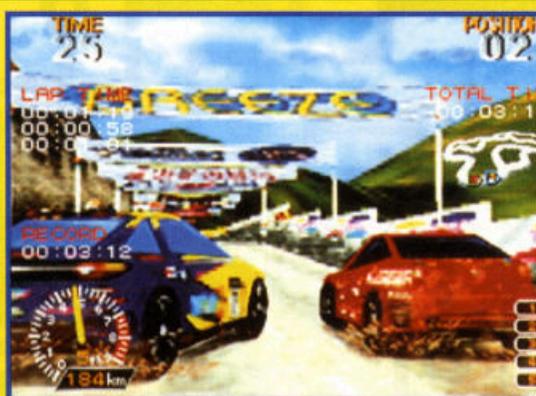
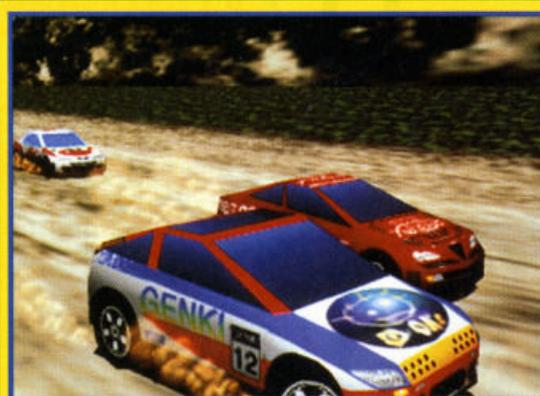
SATURN JAP + 2 GIOCHI	499.000
SATURN USA + 3 GIOCHI	499.000
ULTRA 64 UNIVERSALE	549.000

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
E-MAIL. franknt@mbox.vol.it

Siete rimasti delusi da Cruis'n USA? Mario Kart 64 non fa' al caso vostro? Non disperatevi, perché la Imagineer e la Seta hanno pensato a voi, realizzando due nuovi titoli automobilistici per Nintendo 64: Multi-Racing Championship e Rev Limit!

Se da un lato abbiamo potuto ammirare il bellissimo e divertentissimo **Mario Kart**, siamo stati purtroppo costretti a vedere anche quel pietoso titolo che risponde al nome di **Cruis'n USA**, conversione dell'omonimo coin-op targato Williams che, già nella sua versione originale da sala, aveva notevolmente deluso le aspettative. Non è quindi disponibile, per quel possessore di N64 che cerca un prodotto classico, che possa essere paragonato a **Ridge Racer** per Playstation o a **Sega Rally** per Saturn (**Mario Kart**, per quanto divertente, ha ben poco di realistico, soprattutto per quello che riguarda l'impostazione grafica) nessun titolo o meglio, non lo è ancora

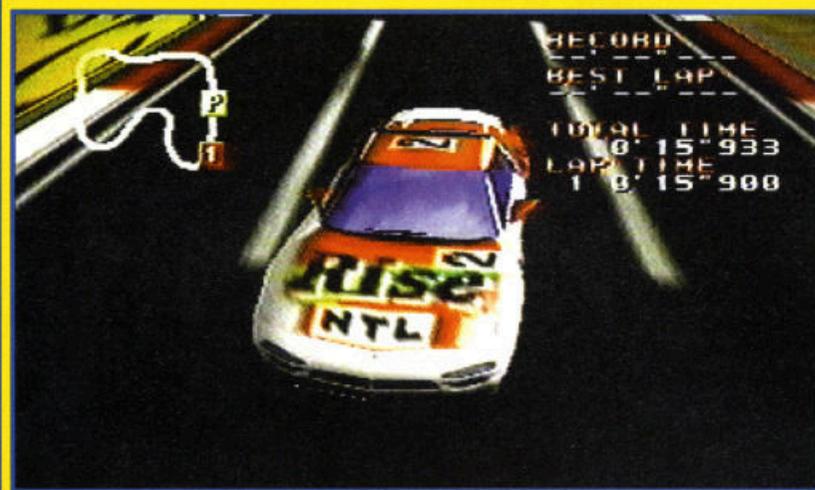
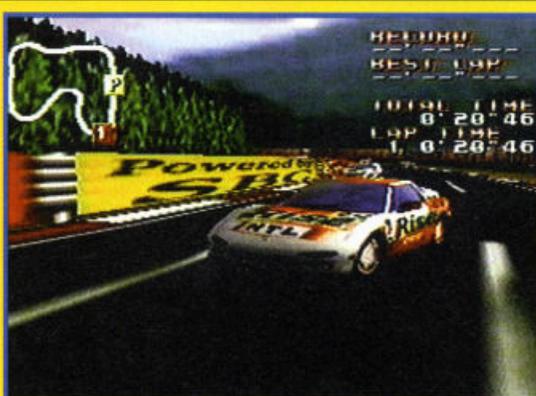
MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

Per oltre un anno, un team composto da ben venti sviluppatori ha lavorato alla realizzazione di **Multi-Racing Championship** nel tentativo di riuscire a emulare i risultati ottenuti su Saturn e Playstation con **Sega Rally** e le varie versioni di **Ridge Racer**. E dobbiamo ammettere che, per quello che abbiamo potuto vedere, il risultato è veramente eccellente visto che il gioco è graficamente ottimo e viaggia a ben 30 frames al secondo. Ma non è solamente questo l'aspetto interessante del nuovo titolo targato Imagineer; in **Multi-Racing Championship** si ha, per esempio, la possibilità di utilizzare sei differenti tipi di macchine, ognuno dei quali può essere adattata alle proprie caratteristiche. Sono presenti infatti sette diverse caratteristiche, quali freni, marce, sospensioni e aerodinamica, che possono essere settati in differenti maniere. E' inoltre possibile salvare la macchina che si è realizzata nella Memory Pack, così da poterla riutilizzare anche dopo aver spento la console. Sono inoltre presenti diversi tipi di tracciati, ambientati in differenti paesaggi e con varie condizioni climatiche. La neve, il vento e la pioggia non sono solamente degli aspetto coreografici visto che influenzano la tenuta di strada e lo stile di guida che bisogna adottare. A rendere il tutto più complesso, bisogna aggiungere anche che certi tracciati sono in notturna, fattore che rende le corse ancora più complesse. Altra interessante caratteristica è quella di poter utilizzare percorsi alternativi per riuscire a raggiungere il termine di un livello. In un demo che abbiamo avuto modo di vedere, è possibile giungere al traguardo utilizzando una strada ghiacciata, più breve e insidiosa oppure una via più lunga, ma anche più semplice. Da sottolineare che, almeno a quanto ci è stato rivelato dai programmatori, il 3D Stick risulta perfetto per questo genere di giochi visto che, a seconda dell'inclinazione del controller, è possibile eseguire curve più o meno accentuate. Insomma, non ci resta che aspettare fiduciosi fino a giugno, mese in cui **Multi-Racing Championship** dovrebbe essere pronto in versione definitiva.

CASA PRODUTTRICE	GENERE	USCITA
IMAGINEER	CORSA	GIUGNO

per poco. Proprio in questi ultimi mesi infatti, due software house, la Seta e la Imagineer hanno annunciato il lancio di due prodotti, intitolati rispettivamente **Rev Limit** e **Multi-Racing Championship**, che cercano di colmare questa lacuna. Da quello che abbiamo potuto vedere, anche se si trattava solamente di alcune demo, la qualità dei due titoli sembra particolarmente elevata, soprattutto per quello che riguarda la realizzazione grafica delle macchine e dei fondali e per la velocità dello scrolling anche se, per un effettivo giudizio bisogna solamente aspettare l'uscita delle versioni definitive. Attesa non particolarmente lunga per il gioco della Seta, ormai imminente, mentre dovremo aspettare un po' di più per poter mettere le mani su **Multi-Racing Championship** che, se devo essere sincero, mi è sembrato leggermente superiore al suo rivale. Per ulteriori informazioni su questi due giochi, non vi resta comunque che leggere i due box e mi raccomando, evitate di sbavare sulle foto...

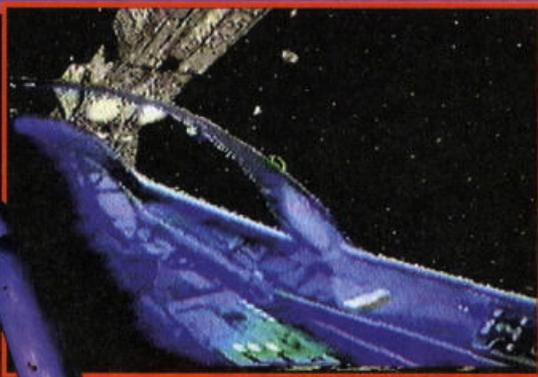
REV LIMIT

REV LIMIT

A concorrere con **Multi-Racing Championship** per il titolo di simulaztore automobilistico più atteso per N64 è senza dubbio **Rev Limit**, primo prodotto lanciato dalla Seta per il 64-bit di casa Nintendo. La casa nipponica, che per quei pochi che non lo sapessero aveva realizzato alcuni titoli di ambientazione automobilistica anche per Super Nes (la serie di **F1 Exhaust Heat**, tanto per citarne alcuni) è ora impegnata nel dare gli ultimi ritocchi sia alla realizzazione tecnica che alla giocabilità di un titolo che, salvo complicazioni, dovrebbe arrivare nei negozi giapponesi (e quindi, dopo pochi giorni, anche da noi tramite alcuni importatori paralleli) entro la fine di Febbraio. Malgrado la data di uscita sia così vicina, non sono molte le notizie che sono trapelate dalla base operativa della Seta e quindi tutto quello che siamo riusciti a vedere è un demo che ci ha lasciato ben sperare. La grafica, sia per quello che riguarda le vetture disponibili che per i fondali, risulta infatti molto dettagliata e, anche se non abbiamo dati precisi, lo scrolling ci è parso particolarmente fluido e veloce. Non ci è stato ancora rivelato in che modo verrà inserita l'opzione per due giocatori (opzione che tra l'altro, anche se mi sono dimenticato di scriverlo, è presente anche in **Multi-Racing Championship**) ma, molto probabilmente, si tratterà dell'ormai classico e funzionale split-screen orizzontale. Per quello che riguarda invece la struttura di gioco, possiamo solamente dire che in **Rev Limit** si devono affrontare otto avversari controllati dal computer in un discreto numero di piste differenti, ognuna caratterizzata da eccellenti ambientazioni e diverse difficoltà. Beh, non c'è molto altro da aggiungere se non che, se non ci saranno particolari problemi, troverete quasi certamente una recensione di **Rev Limit** sul prossimo numero di Mega Console.

CASA PRODUTTRICE: **SETA**

GENERE: **CORSA**

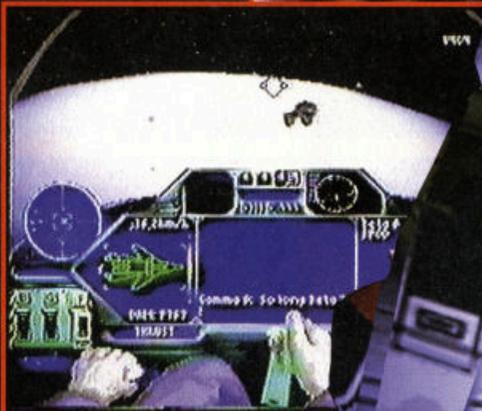
USCITA: **IMMINENTE**

Macross, a differenza di Mobile Suite Gundam, è una delle poche serie animate giapponesi a vantare dei tie-in dotati, tutto sommato, di una cerca qualità. Dai primi sparatutto per Famicom e Super Famicom agli imminenti Macross Ai Oboeteimasuka e VF-X per Saturn e Playstation, gli appassionati di questa fortunata serie hanno sempre potuto godere di giochi che, pur mancando in alcuni casi di originalità, gli permettevano di calarsi a pieno nel fantastico mondo realizzato nel 1982 da Studio Nue e Artland. Ora, grazie alla Gametek, anche i possessori di Nintendo 64 potranno godere di uno sparatutto contenente quella miscela di splendide scene di combattimento e love story appassionate che ha sempre caratterizzato tutte le serie di Macross. Anche se questo gioco non s'ispira alla serie originale ma al polpettone americano Robotech, non visto di buon occhio dall'anime fandom italiano, siamo comunque certi che la sua qualità grafica e l'immediatezza della sua meccanica di gioco convertiranno anche il più integralista degli appassionati...

ROBOTECH

Crystal Dreams

ROBOTECH, STORIA DI FUSIONI E ADATTAMENTI FORZATI...

Molti di voi forse non sapranno che la serie animata americana Robotech, trasmessa anche nel nostro paese prima su Rete 4 e poi su Italia 7, è in realtà la fusione di tre serie giapponesi assolutamente non legate tra di loro. La prima di esse è Chojiku Yosai Macross, trasmessa in Giappone nell'82 dove ha goduto di un enorme successo che ha portato alla realizzazione di un film, due serie di OAV ed una seconda serie televisiva e che originariamente doveva essere l'unica ad essere tradotta per il mercato americano.

La seconda è Chojiku Kindan Southern Cross tiepidamente accettata dal pubblico nipponico nel 1984. Mentre l'ultima è la sfortunata serie dello studio Artmic (Bubble Gum Crisis, A.D. Police) Kiko Ososeiki Mospeada, la cui produzione è stata addirittura sospesa in anticipo per mancanza di ascolti. Queste tre serie, grazie ad alcuni tagli ed una riscrittura dei dialoghi, furono fuse assieme per consentire alle industrie legate al merchandising di poter vendere i loro giocattoli per un periodo di tempo superiore a quello che gli avrebbero consentito i soli trentanove episodi di Macross. Il risultato l'avrete visto tutti, una storia caratterizzata da numerose contraddizioni ed un netto cambio di qualità tra i tre capitoli che la costituivano. Il gioco inizia dieci anni dopo la distruzione dell'SDF-1 da parte delle ultime forze zentraedi e nove mesi dopo il matrimonio tra Rick Hunter e Lisa Hayes e vanterà numerosi richiami ai fumetti americani dedicati alla serie, al film Robotech Sentinel oltre che a Macross II. Tra i personaggi presenti troverete numerosi protagonisti delle suddette serie tra cui la cantante Lin Min Mei, le cui canzoni però saranno solo strumentali.

COSA CAMBIERA'...

A causa del ridotto spazio disponibile nella cartuccia del Nintendo 64 e dell'intenzione degli sviluppatori di terminare il gioco in tempi ragionevoli, alcuni degli elementi che caratterizzavano la serie originale sono stati sacrificati. In primo luogo il cockpit dei veicoli che, anche se simile, non rispecchierà quelli della serie originale. La ragione di questa scelta è da ricondurre all'elevato numero d'informazioni che devono essere rappresentate per non compromettere la giocabilità di questo titolo, assolutamente non contenibili nel design originale dell'abitacolo dei Varitech. L'intero gioco inoltre avrà luogo nello spazio; temporaneamente esclusa, principalmente per motivi di tempo, è quindi la possibilità di combattimenti sulla superficie terrestre o a bordo di astronavi. Gli sviluppatori comunque hanno lasciato intendere circa l'introduzione di scontri al suolo nell'eventuale sequel, che sarà probabilmente ispirato alla guerra contro gli Invid (con l'introduzione delle moto trasformabili di Mospeada, forse?). Come è già avvenuto con altre simulazioni robotiche, i controlli dei Batdroid, benché estremamente flessibili, non consentiranno di replicare i movimenti umani, scordatevi quindi anche semplici pugni e calci a distanze ravvicinate. Ciò è principalmente dovuto al numero estremamente elevato di comandi necessari per replicarli con il dovuto realismo. E' stato comunque introdotto un complesso quanto immediato targeting system oltre che un sistema di controllo che vanta la possibilità di gestire sia in direzione che in spinta l'avveniristico propulsore vettoriale dei Varitech. Per ragioni di memoria non sono stati introdotti campionamenti vocali (i dialoghi saranno tutti scritti) e i luoghi visitabili dell'SDF-3 nella sezione di avventura si limiteranno all'hangar, allo spaccio, alla war room e a pochi altri ponti, compreso ovviamente quello di comando. Anche le ambientazioni disponibili nella fabbrica satellitare e nelle piattaforme corazzate avranno i suddetti limiti. In compenso vi è offerta la possibilità di customizzare il vostro mezzo con componenti il cui acquisto dovrà sempre tener conto del vostro budget limitato. A seconda di come vi comporterete con i personaggi del gioco, può capitare che vi si offra qualche dispositivo in omaggio. Nel gioco comunque nessuno regala niente per niente, ed in molti casi dovrete contraccambiare in qualche modo se volete ottenere ciò che vi viene offerto. L'ultimo limite inserito è la possibilità di pilotare un solo mezzo, vale a dire l'hovertank Ajax. Era stato previsto di aggiungere i caccia Alpha e Beta, ma a quanto pare non c'è stato tempo. Speriamo vengano introdotti in un eventuale secondo capitolo della saga...

ROBOTECH Crystal Dreams

CASA PRODUTTRICE
GAMETEK

GENERE
SPARATUTTO

USCITA
MAGGIO

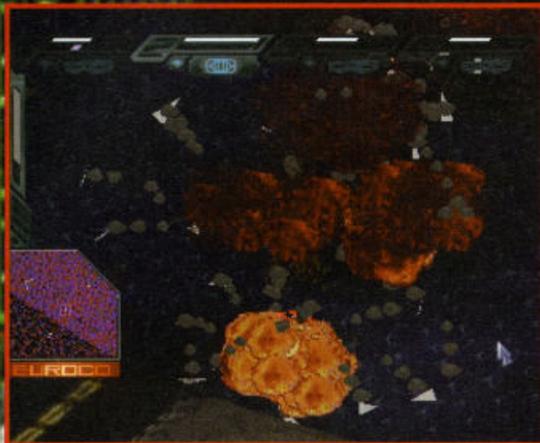
AL SERVIZIO DELL'UN SPACY

La vostra vita all'interno dell'armata spaziale terrestre si dividerà nel socializzare con i vostri commilitoni all'interno delle varie basi, in quella che si può definire la parte "adventure" del gioco, e nell'eseguire svariati tipi di missioni differenti. Tra di esse abbiamo intercettazioni di veicoli nemici, protezioni di trasporti e recupero di mezzi e personale disperso in missione. Vi sono in oltre alcune missioni, legate con la storia di sfondo, che nasconderanno alcune sorprese e che vi consentiranno di far progredire la vostra posizione all'interno del gioco. In alcune di queste potrete pilotare particolari versioni del vostro veicolo, ricevere nuovi dispositivi da applicare ad esso o godere di sconti per l'acquisto di armamenti.

PICCOLI DEMOLITORI CRESCONO

Oltre al nuovo motore 3D che consente di ruotare tutto il paesaggio per avere sempre l'inquadratura migliore, un'altra grande novità rispetto al primo **Syndicate** è rappresentata dal fatto che ogni elemento dell'ambientazione è demolibile. Qualche esempio? Potete distruggere tutte le luci di una strada e brancolare letteralmente nel buio (dimostrando qui l'ottimo uso degli effetti di luce) oppure fare saltare per aria un palazzo, cosa che però vi potrebbe creare alcuni problemi come nel caso in cui all'interno dell'edificio si trovasse un prigioniero che dovevate liberare. Anche l'interazione con il paesaggio è buona, potrete anche prendere la metropolitana e girare le zone della città oppure prendere una macchina, spostarla e farla saltare davanti a un vostro obiettivo per amplificarne l'effetto distruttivo.

Chissà perché è opinione diffusa che il futuro debba per forza assomigliare a quello prospettato da Blade Runner: cupo, violento e con città ridotte a vicoli invivibili. A questa ottimistica visione del domani non si sottraggono neppure i programmatori della Bullfrog che stanno per pubblicare il seguito del loro famosissimo gioco strategico ultra violento, **Syndicate Wars**. Non è la prima volta che questa software house si propone al mercato del Saturn ma sicuramente, dopo i discreti risultati ottenuti con **Magic Carpet** e **Theme Park**, questo è il suo prodotto più complesso e competitivo che propongono. L'originale **Syndicate** fu lanciato nell'ormai lontano 1993 e vi vedeva impegnati come direttori della Eurocorp, una società di servizi di sicurezza impegnata in missioni altamente rischiose. Per fare questo dovevate controllare quattro droidi attraverso futuristici scenari. Il gioco presentava però, nonostante lo strepitoso successo che riscosse, alcuni piccoli difetti, il più evidente dei quali era il fatto che con la visuale isometrica che veniva adottata si perdevano talvolta di vista i personaggi, se finivano dietro ad un edificio. Ora questo problema è stato risolto con un accorto sistema di 3D che vi consente di ruotare la visuale di gioco nel momento in cui avete problemi a tenere sotto controllo tutta la situazione. Un'altra miglioria riguarda gli armamenti, ampliati a dismisura per consentire una grandiosa potenza di fuoco. Questo seguito è ambientato quindici anni dopo la prima avventura e lo scenario mondiale è parzialmente cambiato. Grazie alle avveniristiche tecnologie in suo possesso, la Eurocorp vuole estendere il proprio controllo su tutto il mondo e far inserire un piccolo chip nel cranio di ogni uomo, per poterne controllare ogni movimento. Alcuni però sono riusciti a sottrarsi a questo barbaro processo e hanno dato vita a un fronte di resistenza che ha assunto la forma di una setta religiosa chiama Chiesa della Nuova Era, la cui missione divina è liberare il mondo dal giogo della Eurocorp. Quest'ultima naturalmente non è molto d'accordo e capite bene lo scontro frontale che si è creato fra le due fazioni. All'inizio del gioco avete la possibilità di scegliere da quale parte schierarvi: se guidare una pattuglia di droidi oppure un manipolo di ribelli. Sulla carta non ci dovrebbe essere differenze di difficoltà a scegliere l'una o l'altra sponda. Qualunque nemico vi troverete ad affrontare, l'intelligenza è decisamente aumentata rispetto alla prima avventura. Se una volta le pattuglie nemiche vi affrontavano frontalmente, ora può essere che mentre alcuni vi sbarrano la strada altri vi aggirino per prendervi alle spalle. Avrete inoltre l'opportunità di collegarvi in link per emozionanti sfide con amici: in questo caso però dovrete per forza lavorare fianco a fianco e non potrete fronteggiarvi, uno contro l'altro. Potrete così prendere il controllo di parte della pattuglia e orchestrare al meglio i vostri movimenti per riuscire a liquidare nel modo più indolore possibile (per voi) gli avversari, che di volta in volta cercheranno di raggiungere l'obiettivo della vostra missione. I programmatori stanno incontrando alcune difficoltà a convertirlo per Saturn: il principale problema è il fatto che la macchina Sega sfrutta solo 2 mega di Ram mentre la versione PC ne utilizzava 8. Alla Bullfrog sono stati così costretti a rivedere alcune routine per consentire di mantenere la fluidità a livelli discreti: non dovrebbero esserci problemi né nella grafica né nella giocabilità e il CD dovrebbe essere nei negozi per Aprile. Non ci resta, come al solito, che attendere.

SYNDICATE WARS

SENTI MAAA...

Abbiamo incontrato Mike Diskett, una delle menti Bullfrog che stanno dietro a **Syndicate Wars** e gli abbiamo fatto anche qualche domanda! Ecco il nostro minireportage:

MEGA: L'ambientazione del vostro gioco ricorda chiaramente quella di Blade Runner, quali sono state altre principali fonti di ispirazione?

MIKE DISKETT: Personalmente programmando **Syndicate Wars** avevo come modello i film della serie **Terminator.** Tutta l'azione era condita da una quantità industriale di armi e di combattimenti. Noi abbiamo cercato di riprodurre la stessa azione frenetica in questo gioco ma, visto che quattro androidi invincibili avrebbero reso un po' bassa la giocabilità, li abbiamo resi meno perfetti e abbiamo inserito qualche nemico all'altezza. Nel team abbiamo un patito di manga giapponesi che ha pensato bene di piazzare negli ultimi livelli qualche mech di devastanti proporzioni e un robot sulla falsariga di Gundam. Divertente no?

MEGA: Uno dei principali difetti che si riscontravano nel primo Syndicate era la poca varietà dei fondali; come avete cercato di ovviare al problema?

MD: Allora sfruttavamo una grafica bitmap e avevamo a disposizione solo 256 blocchi da combinare: tre tipi di mattoni, tre tipi di finestre e così via, era inevitabile che tutto sembrasse uguale. Qui invece abbiamo utilizzato grafica poligonale e abbiamo potuto variare maggiormente gli elementi dei fondali, mantenendo simili fra loro solo quelle ambientazioni che devono essere facilmente riconoscibili: una banca o una stazione di polizia si devono distinguere facilmente. Ogni livello è così diverso dall'altro: pensate che abbiamo pure inserito alcuni schemi acquatici in cui dovete muovervi su delle barche!

Perfect Striker

Se provate a chiedere in giro, tra i vari possessori di console, quale sia il miglior gioco di calcio disponibile per qualsiasi sistema, potreste ricevere un gran numero di risposte differenti. Alcuni potrebbero dire **World Wide Soccer 97** per Saturn, altri potrebbero invece preferire **Winning Eleven 97** per Playstation, altri ancora potrebbero invece nominarvi un titolo ormai non più tanto recente, ovvero **Perfect Eleven.** Questo gioco targato Konami, uscito nel periodo in cui i 16-bit erano ancora le macchine del momento, era caratterizzato da una realizzazione tecnica veramente incredibile (grafica spettacolare sia negli sprite che nelle animazioni e sonoro con telecronaca parlata, in giapponese of course) e da una giocabilità mai vista prima su qualsiasi console. Visto l'enorme successo di questo titolo, dopo una seconda versione in cui venivano praticamente eliminati i pochissimi difetti del primo episodio, è seguita una conversione per Megadrive ed è appena uscita una conversione per Playstation. Ma l'attesa maggiore, da parte di tutto il popolo videoludico (e perché no, anche da parte dell'intero staff redazionale di Mega Console) era per **J-League Perfect Striker**, primo simulatore calcistico per Nintendo 64 realizzato dalla Konami e che può essere a ragion veduta definito una versione adattata alle notevoli caratteristiche del 64-bit di casa Nintendo, del classico **Perfect Eleven.** Ora che il gioco è finalmente uscito possiamo tranquillamente affermare che si tratta di un gran titolo, non esente da qualche piccolo difetto (d'altro canto, anche nell'edizione originale per Super Nes era presente qualche difetto), ma che comunque può essere considerato uno dei migliori, se non il migliore, titolo del genere attualmente in circolazione. Ma procediamo con ordine e esaminiamo quali sono le principali caratteristiche del gioco. Basta dare una rapida occhiata al manuale d'istruzioni per rendersi conto che i programmatori hanno fatto le cose in grande stile, inserendo una grande quantità di caratteristiche per rendere più complete sia le fasi che precedono l'incontro sia la partita vera e propria. Sono infatti veramente numerose le opzioni disponibili, opzioni che permettono di affrontare la classica partita amichevole, di partecipare al campionato giapponese, di giocare la coppa oppure di affrontare direttamente la lotteria dei calci di rigore. E' inoltre possibile, se non si gradiscono i team messi a disposizione dal gioco, creare dal nulla una propria squadra, stabilendo, per ogni giocatore il nome, il ruolo, l'aspetto fisico e le principali caratteristiche tecniche (divise in nove differenti voci); ovviamente è anche possibile salvare la squadra appena creata se si possiede la cartuccia di salvataggio. Prima di affrontare una partita, se si tratta di un incontro amichevole, bisogna selezionare la durata dell'incontro, che può essere di tre, cinque o sette minuti (con dei tempi di recupero veramente lunghissimi) per tempo, le condizioni climatiche, se giocare di giorno o in serale, il livello di difficoltà (sono cinque, ma è consigliabile partire dal terzo, visto che il computer è veramente incapace nei primi due), l'arbitro e, infine, il campo su cui si vuole giocare. Da sottolineare che ogni stadio è una fedele riproduzione di quelli reali, fatto che evidenzia ancora di più la cura messa dai programmatori nella realizzazione del gioco. Una volta settati tutti questi parametri, non resta che iniziare a giocare e, dopo il rituale del sorteggio, la partita può incominciare. La visuale del gioco è molto simile a quella della versione originale ma ora è possibile variarla leggermente alzando, abbassando, avvicinando o allontanando l'inquadratura. Anche il sistema di controllo, di cui parliamo più ampiamente all'interno di un box, ricorda quello dell'illustre predecessore

e, anche per questo motivo, sin dalle prime partite si riescono a creare azioni di ottimo livello. Le giocate a disposizione sono particolarmente numerose e alcune novità, come il triangolo, aumentano il già elevato livello di spettacolarità. Proprio per rivedere le migliori giocate (oppure in caso si segni un gol) è presente un ottimo sistema di replay che permette di rivedere l'azione da qualsiasi angolazione a velocità normale oppure frame by frame. Non è tutto oro quello che luccica comunque e, purtroppo, anche in questo titolo, che a prima vista sembra praticamente perfetto, sono presenti alcuni difetti. Prima di tutto, il giocatore computerizzato non commette praticamente mai fallo, fatto piuttosto particolare in una partita di calcio. Il secondo difetto risiede nell'eccessiva semplicità, con i primi due livelli di difficoltà, di segnare (ho vinto una partita 17-2, risultato più adatto alla serie A2 di hockey su ghiaccio, piuttosto che al calcio) sia per l'effettiva incapacità da parte dei portieri avversari di sventare le conclusioni degli attaccanti sia per la poca mobilità dei giocatori controllati dal computer, facilmente superabili. Questo problema, in ogni caso, può essere superato settando un livello di difficoltà più alto; già dal terzo infatti la situazione è diversa, con gli avversari che scattano, contrastano e con i portieri finalmente abbastanza efficaci. Il terzo, e a quello che abbiamo potuto vedere ultimo, difetto è, questa volta, un problema puramente tecnico. In situazioni particolarmente incasinate, quali calci d'angolo oppure punizioni al limite dell'area, l'azione rallenta in maniera abbastanza sensibile, fatto non insopportabile ma, almeno a mio modesto parere abbastanza fastidioso. Si tratta comunque di difetti ampiamente sopportabili visto e considerato che, per il resto, i programmatori hanno realizzato un prodotto veramente incredibile e che merita di essere acquistato da tutti i possessori di Nintendo 64 amanti di questo sport.

IL SISTEMA DI CONTROLLO

Il sistema di controllo di **Perfect Striker** per Nintendo 64 è abbastanza complesso perché offre la possibilità di eseguire praticamente qualsiasi tipo di conclusione presente nel calcio reale. Questo grazie anche al joypad della nuova console di casa Nintendo che è dotato di un numero di tasti veramente impressionante. Proprio per questo motivo, almeno nelle prime partite, non si riescono a utilizzare pienamente tutte le notevoli potenzialità del gioco (soprattutto perché è necessario riuscire a trovare una posizione comoda con cui tenere in mano il controller, che sembra più adatto a un polipo piuttosto che a una persona normale) ma, già dopo poche partite, o comunque dopo aver utilizzato l'opzione che permette di allenarsi, è possibile cominciare a ottenere dei risultati più che apprezzabili. Dicevamo che è possibile eseguire una grande quantità di colpi, vediamo ora in dettaglio quali sono le possibilità che ha un giocatore quando si trova in attacco, in difesa, se controlla il portiere oppure se si prepara a riprendere il gioco o con un calcio da fermo (angolo o corner) o con una rimessa laterale.

IN ATTACCO: E' proprio in attacco che si hanno a disposizione il maggior numero di giocate. Oltre all'ormai classico tasto utilizzato per correre, è possibile tirare (indirizzando la palla in porta e imprimendo in seguito l'effetto con il 3D Stick), colpire di testa, eseguire spettacolari rovesciate o girate volanti, passare la palla rasoterra oppure eseguire un lancio lungo e, in prossimità dell'area di rigore, un cross. Fin qui, nulla di nuovo, ma i programmatori della Konami hanno deciso di inserire anche in questo settore alcune interessanti novità. Oltre infatti a tutta una serie di tocchi speciali quali il colpo alla Ardiles, alcune finte per spiazzare l'avversario diretto, la possibilità di fare velo su un passaggio, sono ora presenti due nuovi tipi di passaggi particolarmente utili. Il primo è il classico triangolo, che permette di aggirare in maniera agevole un avversario e di eseguire una fitta serie di fraseggi mentre il secondo è un lancio lungo in cui, il giocatore che calcia, lancia la palla nel punto in cui un suo compagno sta correndo; in questo modo è possibile spiazzare la difesa avversaria con delle giocate veramente notevoli. Da segnalare infine la possibilità di far palleggiare un giocatore, inutile al fine del gioco, ma comunque particolare che evidenzia ancora una volta la cura messa dai programmatori per realizzare questo prodotto.

IN DIFESA: Nel settore difensivo sono presenti una minore quantità di giocate, ma non possiamo comunque lamentarci. Un giocatore che si trova a dover difendere la propria porta ha la possibilità, in **Perfect Striker**, di eseguire la classica scivolata, di allungare la gamba nel tentativo di rubare la palla all'avversario, di dare una leggera spinta oppure di dare un calcetto per cercare di far perdere l'equilibrio al portatore di palla. Ovviamente bisogna porgere molta attenzione all'intervento che si esegue (soprattutto se ci si trova in area di rigore) visto che gli arbitri sono abbastanza fiscali e sanzionano buona parte degli interventi fallosi. Non rallegratevi inoltre se, dopo una entrata particolarmente violenta, vi verrà riproposto con un replay il vostro intervento; questo vuol solo dire che, tutto quello che vi aspetta è una bella ammonizione o, nei casi più gravi, il cartellino rosso.

IL PORTIERE: Anche se, personalmente, consiglio di utilizzare il portiere computerizzato (non sarà bravissimo, ma controllarlo manualmente è tutt'altro che facile) è possibile decidere di avere pieno potere sulla propria squadra controllando anche l'estremo difensore. Un tasto del joypad è quindi adibito ai vari tuffi mentre, con il pallone tra i piedi, il portiere si comporta come un normale giocatore. Dopo una parata invece, quando il pallone è ancora nelle sue mani, è possibile farlo avanzare fino al limite dell'area di rigore, eseguire un rilancio con le mani alto o rasoterra e utilizzare i piedi sia per il classico rilancio lungo sia per giocare la palla dopo averla messa a terra

GIOCO FERMO: Eccoci giunti all'ultima sezione dedicata al sistema di controllo, ovvero il gioco da fermo. Nel caso si tratti di dover eseguire una rimessa laterale non abbiamo nessuna particolarità dato che, per eseguirla, basta premere un tasto (a secondo di quello che si preme varia la distanza della rimessa). Per quello che riguarda invece le punizione, i calci d'angolo e le rimesse dal fondo del portiere il discorso è leggermente diverso. Ogni volta che si deve affrontare una di queste situazioni infatti, davanti al giocatore incaricato della battuta è presente una freccia che, oltre a indicare la direzione in cui viene scoccato il tiro (o il passaggio) segnala anche la potenza. Da sottolineare inoltre che, nei corner e nelle punizione è possibile, premendo un tasto, far eseguire dei movimenti ai propri compagni di squadra, fatto che risulta molto utile soprattutto quando ci si trova nei pressi dell'area di rigore. Proprio ai calci di rigore è invece dedicato un intero box, che ne spiega la dinamica, discretamente originale e innovativa.

OPZIONI PARTICOLARI

Se non vi sentite pronti ad affrontare direttamente una partita, è possibile allenarsi nei principali fondamentali di gioco. Nella schermata iniziale è infatti presente una interessante opzione che permette di giocare senza nessun avversario schierato sul campo, per impratichirsi del sistema di controllo, oppure di provare particolari schemi sui calci d'angolo e sulle punizioni. E' inoltre presente, come già nell'originale **Perfect Eleven** per Super Nes, uno Story Mode che permette di affrontare i momenti più importanti dello scorso campionato giapponese giocando solamente alcuni spezzoni di varie partite. Questi scenari sono di difficoltà variabile visto che, mentre in alcune partite bisogna semplicemente difendere il risultato, in altre è necessario recuperare lo svantaggio e vincere con pochissimo tempo a disposizione.

LE TATTICHE

Una delle caratteristiche più interessanti della versione SNES di **Perfect Eleven** era la possibilità di selezionare una grande quantità di tattiche che permettevano di schierare la formazione in campo praticamente in qualsiasi maniera. Anche in questa prima trasposizione per Nintendo 64 i programmatori non hanno mancato di inserire questa caratteristica e, bisogna ammettere che sotto questo punto di vista il gioco risulta particolarmente completo. Oltre alla possibilità di selezionare il modulo con cui affrontare la partita (si va dai classici 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2 ai più strani quali 1-4-5 e 1-5-4) si possono decidere le zone di copertura dei tre reparti, difesa centrocampo e attacco, e stabilire addirittura delle marcature a uomo sui giocatori avversari più temibili. Inoltre, come nel primo **Perfect Eleven** per Super Nintendo sono presenti alcuni stili di gioco, quali il fuorigioco, il catenaccio, il contropiede, con i quali si può scegliere di far giocare la propria squadra. E' infine presente la classica opzione che permette di ridisegnare la formazione spostando i giocatori in qualsiasi punto del campo.

COMMENTO

I giochi di calcio sono sempre stati un genere di che, in passato, ha creato non pochi grattacapi ai programmatori. Riuscire a realizzare un titolo che risultasse infatti divertente ed, al contempo, fedele alla realtà non è certo una cosa facile e poi, si sa, noi italiani quando di tratta di pallone siamo molto esigenti. Detto ciò non posso far altro che complimentarmi per l'ottimo lavoro svolto dai ragazzi della Konami che, dopo un periodo di gestazione relativamente breve, sono riusciti a sfornare per il 64 bit targato Nintendo un titolo veramente esaltante. Ovviamente tutto ciò è stato possibile grazie all'esperienza acquisita dalla software house nipponica con le precedenti versioni a 16 bit tuttavia sarebbe un errore considerare questo titolo una mera conversione. Le differenze che intercorrono fra questo **Perfect Striker** e le versioni per il MD ed il SNES non si limitano infatti al mero aspetto grafico (che comunque ha tratto enormi benefici dall'uso della grafica poligonale e dell'alta risoluzione) ma abbracciano anche il sistema di controllo ed il livello di intelligenza artificiale dei vari giocatori che ora (portieri a parte) risultano effettivamente simili alle loro controparti reali. A tutto ciò bisogna poi aggiungere anche una mole di opzioni veramente impressionante grazie alla quale è possibile controllare qualsiasi aspetto del proprio team oltre che impostare la squadra secondo le tattiche ed i moduli che più ci aggradano. Certo, molto probabilmente il settanta, ottanta per cento degli utenti non sfrutterà mai a fondo questo genere di opzioni comunque ciò non toglie che questo **Perfect Striker** sia, almeno a mio parere, il miglior gioco di calcio in circolazione su console e che, come tale, non possa che essere considerato come l'acquisto ideale per tutti coloro che si reputano dei veri amanti del secondo sport più bello del mondo (il primo, per la cronaca, è l'hockey).

Shogun

LA LOTTERIA DEI RIGORI

Anche in questo caso i programmatori della Konami hanno cercato di inserire alcune novità per rendere la sequenza dei calci di rigore più aderente possibile alla realtà. In Perfect Striker infatti, al contrario di quello che accade nella maggior parte dei titoli del genere, in cui è possibile tirare i rigori utilizzando solamente alcune conclusioni standard, si può indirizzare il tiro in una qualsiasi zona della porta usando un mirino presente sullo schermo e che può essere posizionato in qualsiasi punto della porta. A secondo di quanto si tiene poi premuto il tasto del tiro, si decide la potenza dello stesso e, a una maggiore potenza corrisponde una diminuzione nella precisione. Il sistema di controllo del portiere è praticamente identico, con un altro quadrato che indica la zona in cui intende tuffarsi l'estremo difensore. Ovviamente, se non si vuole far vedere all'avversario il punto in cui si vuole tirare il penalty (o dove ci si vuole tuffare), è possibile far sparire il quadrato premendo semplicemente il tasto C sul joypad. Ah, quasi dimenticavo, la visuale non è più quella laterale che viene utilizzata nelle normali fasi di gioco, ma è vista dalle spalle del giocatore che sta per tirare.

COMMENTO

J-League Perfect Striker è senza alcun ombra di dubbio, il più bel gioco di calcio che sia mai stato realizzato per qualsiasi macchina. I programmatori della Konami hanno infatti svolto un lavoro veramente impressionante e, praticamente qualsiasi aspetto del gioco risulta impeccabile. Le opzioni sono veramente numerose e permettono di adattare la squadra alle proprie esigenze. Infatti, mentre il normale videogiocatore può benissimo prendere in mano il joypad e giocare, i fanatici di tattica (come il sottoscritto) possono passare ore e ore a studiare la migliore formazione da mandare in campo, il posizionamento degli uomini, la tattica e le marcatura. Una volta scesi in campo infatti, i giocatori seguono fedelmente gli ordini impartiti del mister e non continuano, come accadeva in altri titoli del genere, a giocare come se niente fosse. La partita rimane comunque il vero punto di forza di questo titolo. Ad una realizzazione tecnica assolutamente sbalorditiva infatti è stata aggiunta una incredibile giocabilità. E' possibile eseguire qualsiasi giocata, realizzare goal incredibili e, i pochi difetti citati da Marco nell'introduzione, non sono poi particolarmente fastidiosi (il livello di difficoltà è basso? Basta alzarlo, in fondo i programmatori ne hanno messi cinque apposta. I rallentamenti? Sopportabili). Da sottolineare poi che, come qualsiasi titolo sportivo, **J-League Perfect Striker** dà il meglio se giocato con un altro essere umano e, le varie combinazioni possibili (uno contro uno, due contro il computer e molte altre) non fanno altro che incrementare la già notevole longevità. Insomma, che fate ancora lì, correte dal vostro negoziante di fiducia e comprate **J-League Perfect Striker**, non ve ne pentirete.

Paolo

COMMENTO

Sin dalle prime partite a **J League Perfect Striker** risulta evidente che i programmatori hanno svolto un lavoro veramente degno di nota. Praticamente è stata presa la versione per Super Nes e, con le debite proporzioni, è stata adattata alle potenzialità dell'N64. E' quindi rimasta quasi immutata l'incredibile giocabilità che caratterizzava l'originale (anzi, un paio di novità l'hanno addirittura migliorata) mentre l'aspetto che ha senza dubbio tratto i maggiori benefici è la grafica e il sonoro. I giocatori infatti si muovono, scattano, saltano, si esibiscono in incredibili rovesciate e girate volanti in maniera particolarmente convincente, e tutte queste loro prodezze atletiche sono perfettamente commentate dall'ormai immancabile (e incomprensibile) coppia di telecronisti giapponesi. Peccato solamente per quei piccoli difetti già citati nell'introduzione, soprattutto per i rallentamenti che fanno leggermente diminuire la valutazione di un gioco che altrimenti sarebbe stata ben più alta. Gli amanti di questo sport non devono comunque preoccuparsi perché **J League Perfect** rimane comunque un grandissimo titolo che mi sento di consigliare a tutti i fortunati possessori dell'N64.

End

Perfect Striker

CASA PRODUTTRICE
KONAMI

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 94

▲ Eccezionali e incredibilmente varie le animazioni degli sprite
▼ Qualche rallentamento nelle aree di rigore

SONORO 92

▲ La solita telecronaca dei due pazzi telecronisti giapponesi unita a dei buoni effetti sonori

GIOCABILITÀ 93

▼ Inizialmente il sistema di controllo può creare qualche problema
▲ Con l'allenamento si possono riuscire a creare delle azioni mai viste

LONGEVITÀ 93

▲ La possibilità di giocare fino in quattro e la presenza di un buon numero di competizioni, rendono **Perfect Striker** un titolo particolarmente longevo

GLOBALE 93

Un gran gioco che senza quei due difetti (i rallentamenti e l'incapacità dei portieri ai livelli più bassi) sarebbe stato praticamente perfetto

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER LA CARTUCCIA

KING OF PRO BASEBALL

Qual è lo sport più popolare in Giappone? Difficile dirlo vero? Beh, facendo un piccolo sondaggio tra gli esperti del settore che ho potuto incontrare in redazione ho ottenuto i seguenti risultati: i veri sport nazionali del paese del sol levante sono il pachinko, passione nascosta (neanche troppo) del caro Diego, la lotta libera segnalata dal buon Bio Massa, il lancio delle tortine di riso ammuffite, secondo qualcuno non meglio identificato, il calcio, come astutamente ha fatto notare Cardi oppure, come molto improbabilmente sosteneva Puck, l'hockey su ghiaccio e il minigolf. Cosa fare allora per comprendere quale, tra tutte queste improvabili risposte è veramente il passatempo sportivo più amato dalla popolazione con gli occhi a mandorla? Semplice, basta recarsi in Giappone e chiederglielo! Beh, se questa soluzione non vi soddisfa pienamente non resta che cercare giornali e riviste giapponesi (per poi cercare di capirlo guardando le figure) oppure, metodo senza dubbio più semplice, basta dare una rapida occhiata ai titoli in uscita quando viene prodotta una nuova console. Sono infatti sufficienti pochi secondi per rendersi conto che, le attività sportive più amate dai giappo sono il calcio, la lotta libera, il golf ma, soprattutto, il baseball. Proprio agli appassionati questo passatempo, tanto popolare anche in America, è dedicato **King of Pro Baseball**, nuovo prodotto realizzato dalla Imagineer per il Nintendo 64. L'aspetto senza dubbio più evidente, sin dal primo istante, è l'impostazione alquanto cartoonesca e demenziale della grafica, con sprite di dimensioni veramente notevoli caratterizzate dalle ormai classiche teste gigantesche e dalla espressione del volto particolarmente beota. Questo fatto non deve però trarre in inganno infatti, anche se il look non è per nulla serio, lo stesso non si può dire della struttura di gioco. In **King of Pro Baseball** infatti sono presenti tutti gli elementi caratteristici di questo sport, sia per quello che riguarda le sezioni di lancio e difesa (il sistema di lancio è quello classico, con la possibilità di dare effetti alla pallina utilizzando il 3D Stick) sia per la battuta. Proprio in questa sezione del gioco sono state inserite alcune interessanti novità dato che è ora presente sullo schermo una sorta di mirino che permette di abbassare o alzare lo swing della mazza. Ovviamente, per colpire la palla è necessario centrarla all'interno di questo mirino che, a seconda dell'abilità del giocatore che state controllando, varia di dimensioni (i più forti hanno un'area a disposizione sensibilmente maggiore rispetto ai più deboli). Nel caso una pallina non venga battuta, viene mostrato un quadrato azzurro, ovvero la zona di strike, sul quale è segnata anche il punto in cui è terminato il lancio; si può così chiaramente verificare se si trattava di uno strike o di un ball e quindi regolarsi per i colpi successivi. Una volta battuta la palla, se si sta giocando in attacco non resta che sperare nella velocità del propri giocatori, mentre se si sta giocando in difesa bisogna cercare di recuperare la pallina per eliminare l'avversario. Se si deve difendere una battuta alta, il computer segnala il punto il cui cadrà la pallina mentre, nel caso di un tiro rasoterra, prendendo automaticamente il controllo del difensore più vicino, non resta che raccattare la pallina e lanciarla alla base (per farlo è sufficiente utilizzare uno dei quattro tasti C, a seconda di dove si vuole indirizzare il tiro). Da segnalare inoltre che un'opzione particolarmente interessante permette di far controllare al computer, sia in attacco che in difesa, alcuni giocatori. E' ovviamente possibile affrontare una partita amichevole, selezionando la propria squadra tra le quattordici disponibili, le dodici che partecipano al campionato giapponese più i due All Star Team, il campo di gioco (assurda la spiaggia o il campo con la copertura in vetro in cui, in caso di fuoricampo si può intravedere nel cielo una presenza aliena), e altri particolari quali la durata dell'incontro, l'ordine di battuta e molto altro, così come sono presenti le classiche opzioni che permettono di creare una squadra, di partecipare al campionato giapponese oppure di allenarsi in qualsiasi settore del gioco (lancio, battuta, difesa da vicino, lontano e con il catcher). Si può quindi tranquillamente affermare che **King of Pro Baseball** è un titolo completo e che non mancherà di soddisfare tutti i possessori di Nintendo 64 amanti di questo sport.

COMMENTO

Trovandosi di fronte a un titolo come **King of Pro Baseball** , dopo aver esaminato la confezione e dopo aver guardato per pochi secondi la grafica del gioco, si ha l'impressione di avere tra le mani un titolo realizzato per un pubblico giovane. Sin dalla prima partita invece (o, ancora prima, se si esaminano le varie opzioni a disposizione) si può notare che, a dispetto di una realizzazione tecnica che punta maggiormente sul "super deformed", la struttura di gioco non è particolarmente semplice e i programmatori hanno inserito tutte le caratteristiche tipiche del baseball vero. Il nuovo sistema di controllo per la battuta inoltre rende, almeno inizialmente, questa fase della partita leggermente più complessa visto che ora per battere non è più sufficiente premere il tasto nel momento corretto ma bisogna anche eseguire lo swing con la giusta inclinazione. Sconfiggere le squadre computerizzate non è quindi un'impresa particolarmente facile e questo fatto, unito alla presenza del campionato giapponese, garantisce indubbiamente una buona longevità. Peccato solamente per alcuni leggeri rallentamenti, evidenti soprattutto se la battuta si ferma nei pressi del catcher e per la presenza di tutte le opzioni in giapponese, fatto che, almeno secondo me, non permette di sfruttare appieno tutte le possibilità offerte dal gioco. Si tratta comunque di un buon titolo che tutti gli appassionati di baseball dovrebbero prendere in considerazione.

End

COMMENTO

Dopo l'uscita dell'N64 era facile prevedere che le software house giapponesi avrebbero prodotto un buon numero di titoli dedicati al baseball, sport particolarmente popolare nel paese del Sol Levante. La prima casa a presentarci la sua fatica è la Imagineer e bisogna ammettere che i risultati sono più che apprezzabili. Infatti, oltre a una realizzazione tecnica di buona fattura, i garzoni della Imagineer si sono preoccupati anche di fornire al gioco una struttura più che adeguata valorizzando quegli aspetti che differenziano un incontro di baseball da una semplice partita a bowling. Il sistema di controllo comodo e preciso, la possibilità di utilizzare tutte quelle giocate presenti nel vero baseball unite alla presenza di un buon numero di opzioni garantiscono infatti sia una buona giocabilità che una longevità più che discreta rendendo così questo **King of Pro Baseball** un prodotto in grado di soddisfare appieno la voglia di baseball di tutti i possessori dell'N64.

Shogun

KING OF PRO BASEBALL

CASA PRODUTTRICE	IMAGINER
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 75
▲ Gli sprite sono di notevoli dimensioni e ottimamente animati
▼ Qualche piccolo rallentamento

SONORO 84
▲ L'ormai classica telecronaca in giapponese accompagna ogni singola giocata; discreti anche gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 81
▲ Sono presenti tutte le tipiche giocate di questo sport; interessante il sistema di controllo

LONGEVITÀ 82
▲ Il livello tecnico delle squadre controllate dal computer è abbastanza elevato

GLOBALE 80
Un buon gioco che, anche se non sfrutta le potenzialità del 64-bit di casa Nintendo, si rivela adatto a tutti gli appassionati di questo sport

BLAST CHAMBER

Il concetto alla base di **Blast Chamber**, nuovo titolo realizzato dalla Activision per Saturn, è particolarmente semplice. Il giocatore, che si trova rinchiuso in una stanza insieme ad altri sfortunati concorrenti, è dotato di una sfera luminosa che deve riuscire a lanciare in un determinato reattore (quello dello stesso colore della sua tuta) per riuscire a sopravvivere. Questo perché ogni singolo partecipante indossa un particolare zainetto contenente una bomba a tempo e l'unico modo per ottenere ulteriori preziosi secondi sul timer della bomba è proprio quello appena descritto. Sono presenti due diversi stili di gioco, il primo è fondamentalmente un Deathmatch in cui fino a quattro esseri umani possono competere simultaneamente all'interno della stessa arena. Il vincitore viene deciso in base alla quantità di secondi rimasti sul timer al termine della partita (che ha una durata predefinita) oppure, se si decide di giocare inserendo l'opzione Eliminator, si continua sino a quando non rimane in gioco solamente un concorrente. La seconda modalità di gioco, che poi è anche quella principale (non potete pretendere di avere sempre tre poveri amici da sfidare) è la Solo Survivor che vede un solo giocatore affrontare una serie di arene con diversi livelli di difficoltà in cui lo scopo è sempre quello di riuscire a mandare la palla nel reattore per riuscire a sopravvivere. In questa sezione sono presenti anche alcuni ostacoli naturali, quali piattaforme semoventi o cadenti, nubi di plasma che causano l'immediata detonazione della bomba se toccate e molto altro. Sono presenti quaranta diversi livelli e, per non dover ricominciare tutto da capo ogni volta che si spegne la console, è possibile utilizzare le password che sono disponibili ogni volta che si superano cinque arene.

CASA PRODUTTRICE	ACTIVISION
GENERE	AZIONE/STRATEGIA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

COMMENTO

Purtroppo, già dopo poche partite si nota che il personaggio da noi controllato, oltre a essere malamente animato e realizzato, risponde in ritardo e senza la necessaria precisione. La struttura di gioco inoltre non risulta particolarmente interessante e coinvolgente, soprattutto se si gioca singolarmente; la situazione infatti, se si affrontano altri esseri umani, migliora leggermente per quello che riguarda la giocabilità anche se, rimaniamo comunque su livelli piuttosto bassi. Mi sembra quindi evidente che **Blast Chamber** è un titolo poco curato sotto ogni punto di vista.

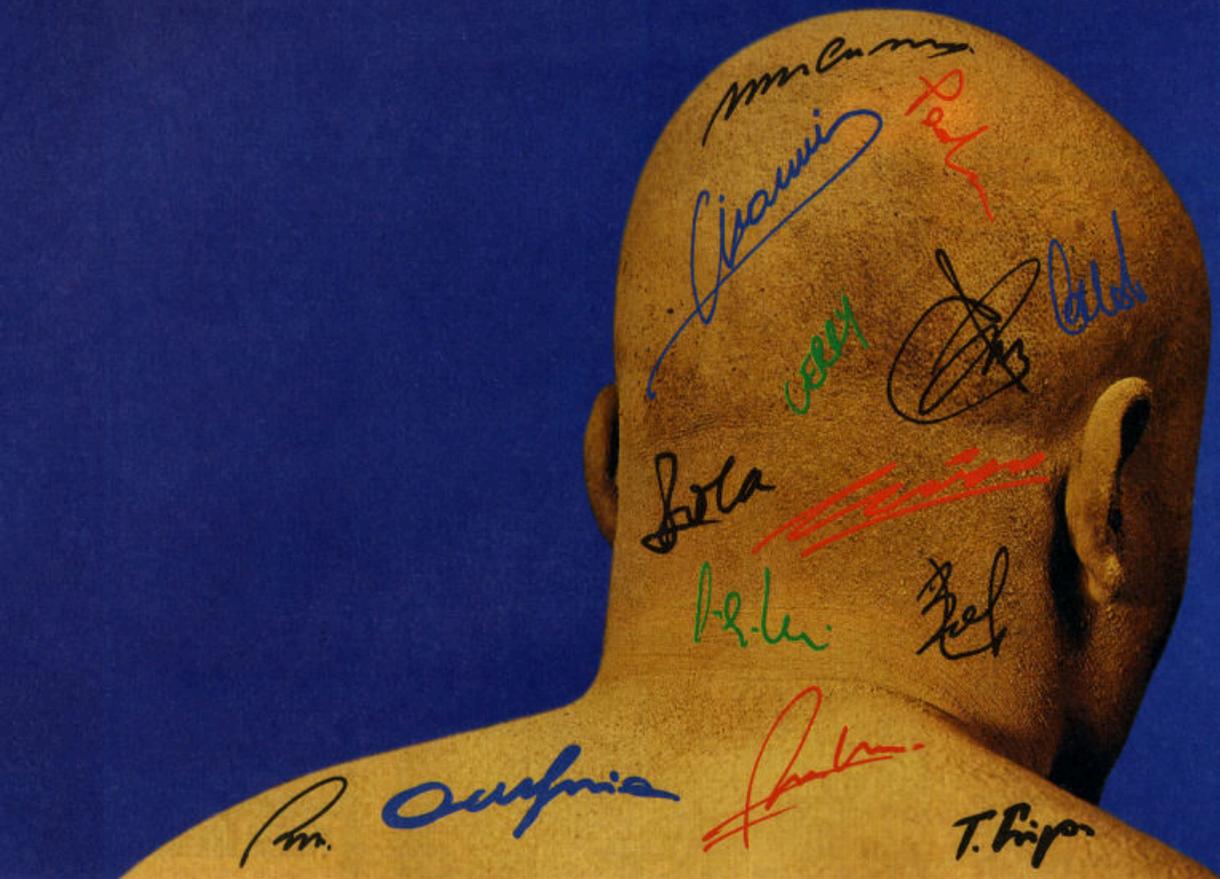
End

GRAFICA 61
▲ Alcun particolari sono realizzati discretamente
▼ Sprite dei personaggi piccoli e malamente animati

SONORO 69
▲ Gli effetti sonori sono di qualità dignitosa
▼ Le musiche invece sono piuttosto scarse

GIOCABILITÀ 63
▲ L'idea alla base del gioco potrebbe essere interessante
▼ La realizzazione invece è piuttosto deludente

LONGEVITÀ 62
▲ Beh, è presente una opzione per giocare sino in quattro...
▼ ...ma ne troverete quattro disposti?

GLOBALE 62
Un titolo piuttosto deludente sia a causa della realizzazione tecnica che per la scarsa giocabilità

Quali sono le **penne** che scrivono davvero dappertutto?

STABILO® - OHPen *universal*

Plastica, metallo, vetro... Stabilo Ohpen Universal scrive in modo permanente su più di mille superfici, anche su quelle dove gli altri strumenti di scrittura di solito falliscono. Per questo è ideale per l' ufficio, per la scuola, per i lucidi da proiezione, per la dispensa di casa e per tutti gli altri usi che ti possono venire in testa.

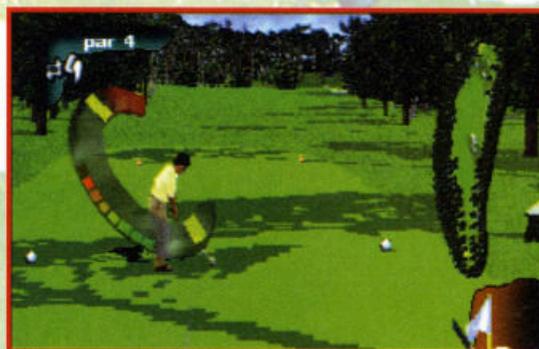
STABILO® - OHPen *universal*

Per tutte le superfici lisce, 3 diversi spessori di scrittura, ricaricabili. Disponibili in 8 colori .

STABILO

evidentemente

PGA 97

Ormai ai buoni piazzamenti di Costantino Rocca ci siamo abituati e visto che il nostro campione da un po' manca l'appuntamento con i grandi acuti qui da noi l'interesse per il golf si sta lentamente affievolendo. All'estero questo non avviene e lo dimostra il fatto che la Electronic Arts ha subito fatto uscire anche per il 1997 una nuova versione della sua pluriosannata simulazione golfistica. Va subito detto che purtroppo si tratta di un titolo al di sotto delle attese che non solo non riesce a migliorare i livelli precedentemente raggiunti ma che addirittura deve registrare notevoli peggioramenti. I percorsi a vostra disposizione sono due e sono i soliti da anni: il TPC di Sawgrass e lo Spyglass Hill. Chi ha già le versioni precedenti dovrebbe ormai conoscere ogni ciuffo d'erba di queste piste! Anche i modi di gioco sono sempre i soliti e vedono, oltre al classico allenamento, gli ancora più classici tornei su 72 buche e lo Skins Games, su ogni buca del quale è posto un montepremi in denaro. Qualunque sia la vostra scelta potrete affrontarla vestendo i panni di uno dei sedici giocatori professionisti che sono stati digitalizzati oppure settando a vostro piacimento uno degli otto amatori disponibili. Niente di nuovo sotto il sole, direbbe Qoelet e purtroppo non possiamo far altro che dargli ragione. A tutto ciò dobbiamo purtroppo aggiungere dei biblici tempi di caricamento, e allora la situazione diventa davvero preoccupante. Si potrebbe soprassedere sulla lungaggine nel caricamento delle nuove piste ma non vediamo perché dovremmo sopportare altri stop anche solo quando decidiamo di cambiare visuale! Misteri della Electronic Arts, una volta casa regina delle simulazioni che ora sta perdendo ripetutamente colpi.

COMMENTO

Per i patiti di simulazioni sportive la Electronic Arts ha rappresentato negli ultimi anni una certezza di qualità: qualsiasi gioco facesse uscire si poteva comprare a occhi chiusi, sicuri che sarebbe piaciuto. Le sue ultime performance stanno facendo crollare questa sua fama e soprattutto la fiducia incondizionata dei giocatori: troppe infatti le edizioni 97 delle sue simulazioni al di sotto delle attese. Purtroppo **PGA 97** non è che il caso più emblematico di questa involuzione. In pratica non c'è nulla di nuovo rispetto al passato se non un lievissimo ritocco grafico. Sia i modi di gioco disponibili che le piste su cui potete cimentarvi sono rimaste infatti le stesse. Quello che è più grave è però la lentezza dei caricamenti e il tempo che spesso si perde durante il gioco per pause inutili: riuscirebbe a far spazientire anche Giobbe. Dimenticate questo **PGA** e, se volete un titolo golfistico, puntate seriamente su **Virtua Golf**.

Puck

CASA PRODUTTRICE: ELECTRONIC ARTS

GENERE: SPORTIVO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: AMERICANA

NUMERO GIOCATORI: 1-4

GRAFICA 68
▼ Immagini digitalizzate dei tracciati scadenti

SONORO 74
▼ Gli effetti ambientali sono perfettamente in linea col grigiore generale di tutto il gioco

GIOCABILITÀ 72
▲ Il sistema di controllo è quello rodato ormai da anni…
▼ …ma perché questo provoca rallentamenti?

LONGEVITÀ 62
▼ Solo due percorsi non bastano a giustificare l'acquisto di un titolo molto simile ai precedenti

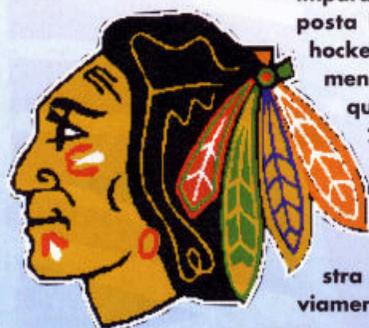
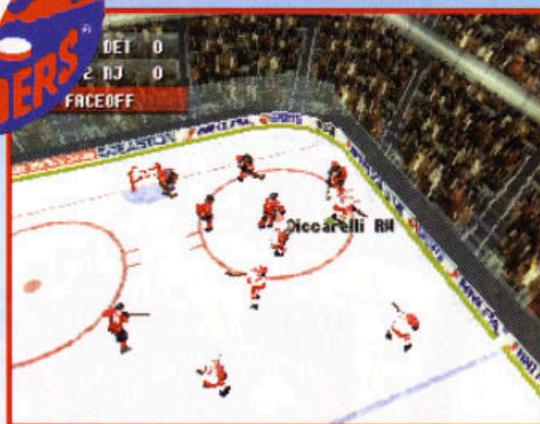
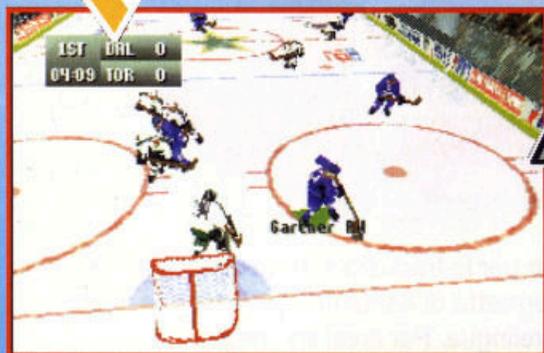
GLOBALE 63
Come hanno fatto alla EA a trasformare un bel gioco in un titolo così mediocre? C'è di che preoccuparsi…

UN DIZIONARIO CHE CONOSCE BENE L'INGLESE.

E lo parla perfettamente.

Questo non è solo un grande dizionario bilingue, utilissimo per le traduzioni, ma anche un prezioso compagno di studio: il programma, infatti, permette di ascoltare le parole inglesi pronunciate correttamente da uno speaker di madrelingua. Per lavorare meglio, con più comodità ed efficienza, è possibile mantenere in linea il dizionario insieme all'elaboratore testi. E per stare al passo con i tempi di una lingua viva e diffusa come l'inglese, il dizionario contiene i termini tecnici utilizzati in diversi campi, gli americanismi, i neologismi più attuali, le espressioni idiomatiche. L'inglese perfetto, scritto e parlato, è tutto qui, nel dizionario parlante Jackson.

Dizionario parlante inglese/italiano e italiano/inglese: oggi tradurre è più semplice, più comodo, più interessante.

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Tutto era iniziato con la versione 96. In quell'occasione la EA aveva lanciato una massiccia campagna per rivoluzionare i suoi titoli più famosi e renderli competitivi con i più temibili concorrenti. Ecco che così da quella versione di **NHL** scomparì l'ormai vetusta grafica a scorrimento verticale per far spazio a un più accattivante 3D poligonale. Non furono pochi i peccati di gioventù e pur apprezzando lo sforzo fatto dai programmatori si doveva riconoscere che quel gioco era ben lontano dalla perfezione. Sbagliando si impara e così a un anno di distanza ci viene riproposta l'ennesima versione della fortunata serie hockeystica e questa volta le cose vanno decisamente meglio. Le opzioni di base sono rimaste quelle di sempre e così potrete scegliere tra le 26 franchigie del campionato nordamericano e decidere se affrontare un singolo match, dei play off oppure l'intero e lunghissimo campionato. Per le opzioni su più partite naturalmente è possibile salvare la vostra posizione e riprenderla quando volete. Ovviamente il gioco è concepito con il classico taglio americano, cioè statistiche, dati e risultati così abbondanti ed esaurienti che a un certo punto non saprete più dove metterli. Al momento di scendere in campo vi accorgerete di come, nonostante i numerosi cambiamenti, la giocabilità sia comunque rimasta ad un altissimo livello e di come le molte scelte che potrete fare vi consentiranno di avere ore e ore di entusiasmanti match, da soli o fino a otto persone.

NHL 97

PELLE D'ORSO

I programmatori hanno pensato bene di utilizzare tutti i tasti a loro disposizione e così i controlli sono molto più particolareggiati rispetto a quelli di altre versioni per piattaforme meno potenti. Oltre al classico tiro e passaggio avrete tutta una serie di altre opzioni a vostra disposizione che vanno dal fintare il tiro, all'uno-due, al tiro al volo, fino ad arrivare ai più arditi colpi in back e finte di corpo. Quando siete senza disco e un vostro avversario sta per tirare avete poi l'opzione Pelle D'Orso, che tra l'altro ha reso famoso il capitano del Milano laquinta che la pratica una ventina di volte a match, per cui il vostro giocatore si sdraierà sul ghiaccio immolandosi pur di cercare di intercettare il tiro. Eroico vero? Tutto comunque, anche se apparentemente immediato, è gestito con un accorto uso dei sei tasti principali del pad evitando così macchinose combinazioni difficili da eseguire in partita.

LA CLASSE NON È ACQUA

I campioni si distinguono sempre, anche in questo **NHL 97**. Certo, già le caratteristiche ordinarie di cui sono dotati bastano per farli emergere in ogni partita, ma alla Electronic Arts hanno pensato bene di caratterizzarli ancora di più a dimostrazione che ci vogliono loro per fare lo spettacolo. Sono state infatti inseriti sedici colpi speciali e ognuno dei sessanta campioni selezionati, ce ne sono di ogni squadra, è in grado di farne uno. Non è neppure una cosa particolarmente difficile perché per tutti questi speciali trick sono richiamabili con la semplice pressione del tasto Y. Volete qualche assaggino? Gretzky e Jagr, giusto per citare due pivellini, sono dotati dello stesso colpo che in pratica gli consente di passare disco e stecca in mezzo alle gambe e di tirare in acrobazia. Fantascienza? Niente affatto: Jagr l'ha fatto l'anno scorso in una partita dei suoi Penguins contro i Kings. L'esito? Portiere da una parte e disco dall'altra, naturalmente all'incrocio.

COMMENTO

Le nuove macchine a 32 bit hanno consentito all'epopea hockeystica della EA di andare oltre le più rosee previsioni. L'impostazione classica con grafica bitmap e scorrimento verticale aveva fatto il suo tempo, come dimostrano i relativi flop delle versioni Megadrive e Snes che ancora la utilizzano, e solo il 3D poteva consentire il salto di qualità. Dopo un primo tentativo nel 96 non particolarmente riuscito, solo ora abbiamo fra le mani un gioco di hockey veramente bello. Tutte le opzioni classiche e i colpi a cui eravamo abituati sono rimasti e sono stati implementati con le mosse speciali dei campioni, davvero spettacolari. L'azione di gioco poi rimane immediata e coinvolgente con il solo risultato di assicurare ore e ore di grande divertimento. Ormai è testa a testa fra **NHL** della EA e **NHL Powerplay** della Virgin per il titolo di migliore simulazione del genere su Saturn. A quando la prossima puntata di questa saga?

End

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-8

COMMENTO

A me era già capitato di vedere una versione di **NHL 97** e per la precisione si trattava di quella PC. E' naturale che l'ottica in cui sono stati concepiti i due giochi è parzialmente diversa (più tecnica la prima, più arcade questa) ma è indubbio che le rinunce a cui sono dovuti sottostare i programmatori al momento di produrre la versione Sega sono stati sicuramente maggiori di quello che mi aspettassi. La questione principale rimane la grafica in quanto la definizione sullo schermo non solo è molto minore di quella della versione PC ma anche a quella di altri giochi per il Saturn come ad esempio **World Wide Soccer 97**. A parte questo le animazioni sono molto fluide e la giocabilità, sfruttando appieno le potenzialità del joypad Sega, è davvero eccellente. Con la possibilità poi di giocare fino ad otto contemporaneamente (e quando li troverete mai?) si aumenta a livello esponenziale il divertimento. In un paese come l'Italia dove il vero hockey ghiaccio sembra destinato alla morte ci si può almeno consolare con prodotti del genere.

Puck

1ST HFD 1
03:13 WSH 0

GRAFICA 83
▲ Giocatori animati in modo molto fluido
▼ L'aspetto generale del gioco sembra un po' trasandato

SONORO 62
▲ Alcuni sparuti effetti sonori
▼ Grossi bug per quanto riguarda il parlato digitalizzato

GIOCABILITÀ 90
▲ Giocabilità immediata
▼ Alcuni schemi particolarmente tecnici sono difficili da realizzare

LONGEVITÀ 85
▲ Tutte le classiche opzioni. Possibilità di giocare fino in otto giocatori

GLOBALE 88
Dalla EA ci aspettavamo un grande gioco di hockey e a parte qualche lieve imperfezione, è esattamente quello che ci ha dato

TUNNEL B1

Cosa succede se prendete una bella dose di **WipEout**, la miscelate con abbondanti manciate di shoot'em up tridimensionale e la ficcate tutta dentro un CD per Saturn? Ottenete questa versione di **Tunnel B1**. L'originale per Playstation è uscito ormai da un pezzo ma i programmatori della Neon, alla loro prima fatica su Saturn, hanno voluto prendersi del tempo per curare al massimo la conversione. Nel CD in questione troviamo quindi alcune differenze anche significative (come ad esempio un intero livello in più) che però, come leggerete, non bastano a nascondere alcuni difetti. In pratica vi trovate a comandare delle futuristiche vetture volanti attraverso dei tunnel in cui potrebbero benissimo ambientare dei racconti di Gibson. Si tratta di aeromobili molto simili a quelli di **WipEout** e dotati, oltre che di una grande agilità, anche di devastanti armamenti che potrete sempre potenziare nel corso della partita. Avete una limitata quantità di tempo a vostra disposizione entro il quale dovete riuscire ad aprirvi la strada verso l'uscita eliminando tutto quello che trovate davanti a voi. Se non doveste riuscire nel vostro compito in tempo utile, il portale di fine livello verrà definitivamente chiuso e questo significherebbe la fine della vostra avventura. All'interno dei diversi tunnel potreste trovare altri cancelli chiusi: nell'impossibilità di farli saltare con i vostri armamenti, dovrete rassegnarvi a girare per il livello alla disperata ricerca del dispositivo che vi consentirà di aprirli, un po' come accadeva per le diverse sezioni dei dungeon di **Doom**. Raggiungere l'uscita è però solo l'obiettivo principale e non l'unico. Nel vostro frenetico girare dovrete anche eseguire altre missioni di minore importanza e che possono variare da caso a caso ma che generalmente riguardano l'acquisizione di qualche prezioso ma non indispensabile upgrade per i vostri armamenti.

SIMPATICI RITROVATI DELLLA CARTER & CARTER

Come in ogni buona ambientazione futuristica che si rispetti, anche in Tunnel B1 è ben presente il rischio radiazioni. In questo caso si materializza con dei contenitori e dei generatori che troverete in giro per i livelli. I primi dovrete raccoglierli in fretta prima che esplodano, mentre dai secondi dovrete star bene alla larga. In entrambi i casi se ci dovesse essere una esplosione vi conviene darvela a gambe levate se non volete finire come un mucchietto di polvere fumante.

COMMENTO

A una prima occhiata **Tunnel B1** appare come un gran bel gioco. Nonostante non sia spettacolare come la versione Playstation, la grafica è comunque di ottimo livello e si muove sullo schermo con una discreta fluidità Anche il concept di base del gioco, che mescola alcuni aspetti di **WipEout** con altri di **Doom** e tutta la sua schiera di cloni, non è affatto male. Sfortunatamente troppo spesse accade che la giocabilità latiti e questo ne fa crollare verticalmente la valutazione. Se i primi tre livelli si possono considerare di allenamento e servono essenzialmente per entrare nello spirito del gioco, che dire del proseguo, in cui praticamente cambia poco o niente? Il limite di tempo dovrebbe rendere l'azione più concitata ma in fin dei conti non influisce più di tanto: né influenza molto i vostri comportamenti, né basta certo a pompare la giocabilità. Questo debutto dei Neon è tecnicamente interessante ma devono ancora capire che un gioco non deve essere solo bello da vedere.

Paolo

COMMENTO

Non capita spesso che su una rivista si dica che la versione di un gioco per una console trattata da altri sia migliore ma in questo caso dobbiamo fare un'eccezione: **Tunnel B1** su Playstation era meglio. I mesi di attesa non sono bastati ai programmatori della Neon per confezionare una conversione all'altezza. Tecnicamente hanno fatto uno sforzo davvero notevole per adattare alle potenzialità del Saturn gli spettacolari effetti dell'originale ma risultati altrettanto notevoli non sono riusciti a ottenerli dal punto di vista della giocabilità. Inizialmente non si può che rimanere affascinati da **Tunnel B1**, soprattutto se è la prima versione che vedete, peccato che dopo qualche partita e con l'avanzare dei livelli ci si renda conto che il divertimento non è poi il massimo. Vi trovate così come dei taxisti del futuro a sfrecciare veloci per tunnel sempre simili col solo obiettivo di fare più in fretta possibile. Non il massimo della vita...

Puck

CASA PRODUTTRICE
OCEAN

GENERE
SHOOT 'EM UP

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 90
▲ Grafica 3D ed effetti luminosi funzionano alla grande
▼ La visuale è troppo bassa

SONORO 88
▲ Musiche in stile militare, e con sonorità techno, molto orecchiabili e ben fatte
▼ Parlato digitalizzato non sempre all'altezza

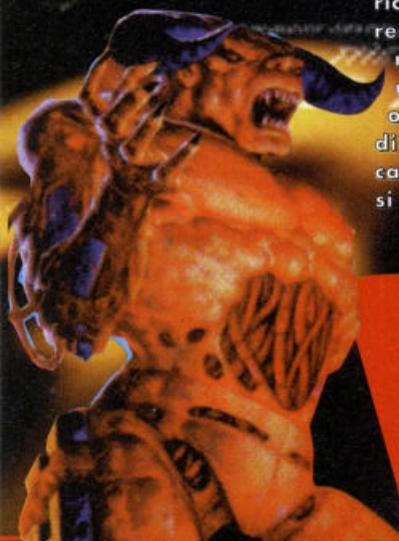
GIOCABILITÀ 82
▲ Inizialmente si rimane letteralmente calamitati dall'atmosfera
▼ I nemici appaiono fin da subito un po' statici

LONGEVITÀ 70
▲ La mancanza di azione abbassa il divertimento fin dai primi livelli

GLOBALE 78
Tecnicamente un gioco ben fatto che viene limitato da una giocabilità non certo grandiosa. C'è di meglio in giro

DOOM

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO PER IL CD

Doom è uno dei titoli che può essere considerato inventore di un genere. Fino al momento del lancio di questo titolo targato ID infatti, non esisteva nessun prodotto sul mercato che, utilizzando una visuale in prima persona, permetteva di affrontare una serie di labirinti colmi di nemici nei quali, per poter sopravvivere e giungere alla fine della missione, l'unica cosa da fare era imbracciare una delle diverse armi a disposizione e cominciare a eliminare tutti i mostri presenti. Ma non era solamente questa la caratteristica che ha reso tanto popolare **Doom**. La notevole qualità della grafica, caratterizzata dalla presenza di mostri ottimamente realizzati, di ambientazioni perfettamente definite e di uno scrolling fluidissimo, unita a un accompagnamento sonoro che riusciva a coinvolgere il giocatore, rendevano questo titolo infatti non solo un vero piacere da giocare, ma anche una gioia per gli occhi. Come era prevedibile, dopo il suo grande successo su PC sono stati prodotti una notevole quantità di titoli simili e, anche le conversioni per le varie console non hanno tardato ad arrivare. E' ora giunto il momento di vedere cosa sono stati capaci di ottenere i programmatori dalla versione Saturn, che è finalmente disponibile nei negozi di tutto il mondo. Dopo aver atteso il caricamento, per altro abbastanza rapido, non resta che settare le varie opzioni prima di cominciare. A questo punto si può già trovare una gradita sorpresa: oltre alle classiche opzioni che permettono di variare il livello di difficoltà, di utilizzare una password, di cambiare il volume del sonoro e degli effetti si può notare che sono presenti due differenti titoli: **Doom 2** e **Ultimate Doom**. Dopo aver dato una rapida occhiata al sistema di controllo, non resta che incominciare. I primi livelli, come già accadeva in tutte le precedenti versioni, servono fondamentalmente per prendere la mano con la struttura di gioco e con i comandi che, comunque, risultano abbastanza comodi sin dai primi minuti, anche per chi era abituato a utilizzare mouse e tastiera. Purtroppo però già dopo un breve sessione di gioco si possono notare alcuni evidenti difetti che rendono questa conversione molto meno giocabile delle altre. Il principale problema che affligge **Doom** su Saturn è l'eccessiva lentezza, che in alcuni momenti (soprattutto quando si è all'interno di un'ampia stanza, o alla presenza di molti nemici), diventa vera e propria scattosità. Un problema non da poco, visto che la velocità e la fluidità erano due tra i pregi più evidenti dell'originale. Se a tutto questo aggiungiamo poi una grafica non impeccabile e un sonoro tutt'altro che eccelso, mi pare che il quadro della situazione non sia affatto positivo. La struttura di gioco è rimasta praticamente immutata ma, forse proprio per i difetti appena citati, non abbiamo trovato **Doom** per Saturn particolarmente coinvolgente ed esaltante.

CHE ARMA UTILIZZO?

Per riuscire a sopravvivere attraverso i vari livelli che compongono questo gioco, è possibile utilizzare una grande quantità di armi. Inizialmente il nostro eroe è dotato solamente di una pistola e dei suoi pugni ma, distruggendo alcuni nemici, oppure raggiungendo particolari zone dei livelli, è possibile raccogliere fucili, mitragliatrici, lanciarazzi, fucili al plasma e addirittura una motosega, ideale per i combattimenti corpo a corpo. Ovviamente queste armi non sono dotate di un numero di munizioni illimitate quindi, oltre a usarle con attenzione, è necessario cercare e raccogliere i numerosi caricatori presenti nei livelli. Altri oggetti che possono essere presi dal nostro eroe sono delle corazze protettive che diminuiscono l'entità dei danni subiti, delle pozioni ricostituenti e due utili dispositivi, il confusionario e quello dell'invulnerabilità che permetto rispettivamente di infiltrarsi tra i nemici senza essere riconosciuti e di essere invincibili per un breve periodo di tempo.

COMMENTO

Tra tutte le versioni di **Doom** che ho avuto modo di vedere, quelle per Saturn, purtroppo, può essere considerata una delle meno riuscite. Questo soprattutto perché, in particolar modo per quello che riguarda la realizzazione tecnica, i programmatori non sono riusciti a raggiungere un buono standard qualitativo. Infatti, se la grafica statica è apprezzabile, non appena si fanno muovere i primi passi al nostro eroe si notano subito dei leggeri scatti, che diventano via via più evidenti con l'aumentare del numero dei nemici su schermo e delle dimensioni delle stanze in cui ci si trova. Questo elemento, unito anche a un sonoro non particolarmente esaltante, fa perdere buona parte del feeling della versione originale che si basava, oltre che su una realizzazione tecnica strepitosa, anche sulla velocità e sulla fluidità dell'azione. Poca rilevanza ha poi il fatto che sono presenti due diverse versioni del gioco; ciò che importa veramente è che questa conversione non riesce a sfruttare pienamente le capacità del Saturn, macchina da cui, almeno secondo me, si poteva ottenere molto di più.

Shogun

COMMENTO

Mi pare proprio evidente che, nella conversione di **Doom** per Saturn, qualche cosa non è andato per il verso giusto. I programmatori hanno infatti commesso il gravissimo errore di cercare di ottenere troppo a livello grafico (o lo hanno fatto in modo sbagliato) e il risultato è evidente. Infatti se in generale si può dire che la grafica statica è apprezzabile, l'azione non scorre in maniera particolarmente fluida e, quando si giunge nei pressi di alcuni larghi stanzoni (o di aperture) possiamo assistere a dei veri e propri scatti, particolarmente fastidiosi. Proprio questo problema può essere considerato il principale difetto di questo titolo visto che, uno degli aspetti che più esaltavano in **Doom** era la possibilità di muoversi velocemente, la sensazione di trovarsi nel mezzo dell'azione, sensazione che non sono riuscito a provare giocando a questa versione. Insomma anche se sono presenti la maggior parte delle altre caratteristiche tipiche di **Doom** (il sangue, un buon numero di armi da utilizzare, molti nemici da distruggere) oltre a due differenti avventure da affrontare, **Ultimate Doom** e **Doom 2**, si poteva fare sicuramente di più a livello tecnico.

End

DOOM

CASA PRODUTTRICE	ID SOFTWARE
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 60
▲ La grafica statica non è male...
▼ ...ma in movimento, soprattutto negli ambienti aperti, lo scrolling rallenta in maniera quasi oscena

SONORO 73
▲ Passabili gli effetti e le musiche
▼ Con un po' di sforzo si potevano raggiungere risultati migliori

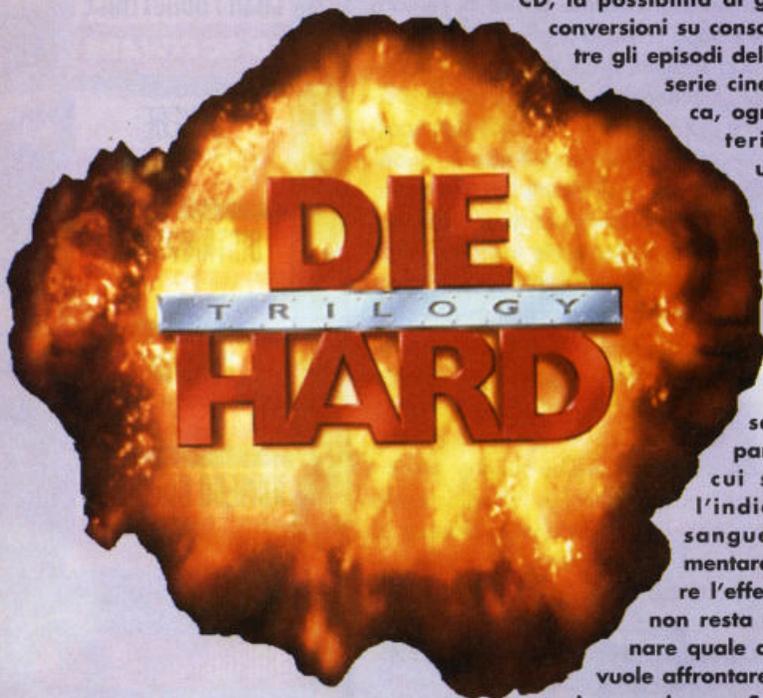
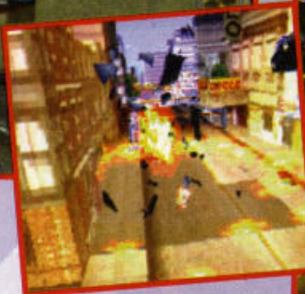
GIOCABILITÀ 73
▲ E' sempre **Doom**
▼ I rallentamenti sono particolarmente fastidiosi

LONGEVITÀ 77
▲ Sono presenti due avventure e un buon numero di livelli
▼ Il sistema di password rende tutto più semplice

GLOBALE 75
Una conversione veramente deludente, soprattutto per quello che riguarda l'aspetto grafico

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

DIE HARD TRILOGY

Anche nei videogiochi, come in molti altri settori commerciali, dopo le feste natalizie è arrivato il momento dei saldi e delle svendite promozionali. Lampante esempio di quanto ho appena scritto è il titolo che vedete recensito in queste pagine, **Die Hard Trilogy**, che offre, in un solo CD, la possibilità di giocare alle conversioni su console di tutti e tre gli episodi della popolare serie cinematografica, ognuno caratterizzato da una struttura e da una impostazione totalmente differenti. Una volta accesa la console e settati i vari parametri (tra cui si segnala l'indicatore di sangue, per aumentare o diminuire l'effetto splatter) non resta che selezionare quale avventura si vuole affrontare e incominciare a giocare. Selezionando l'originale Die Hard, la prima pellicola della serie, dovrete, nei panni del detective John McClane, riuscire a raggiungere i malviventi che si trovano al diciannovesimo piano del Nakatomi Plaza, a Los Angeles e, una volta sconfitti i criminali, disattivare le bombe che sono state posizionate su ognuno dei diciannove piani del palazzo. Per questa avventura i programmatori hanno optato per una visuale che inquarda il protagonista dalle spalle che permette di avere una visione dell'area di gioco discretamente ampia, fattore molto importante vista la notevole quantità di nemici presenti su ogni piano. Per riuscire a sopravvivere è quindi necessario far uso di tutte le armi che avrete a disposizione. Queste, inizialmente, sono solo una pistola e alcune bombe ma, in particolari punti di ogni piano è possibile raccogliere diversi tipi di mitragliatrici e fucili, insieme a utilissimi kit medici e giubbotti antiproiettile. Oltre a cercare di salvare la vostra pelle dovrete anche liberare i numerosi ostaggi (non è necessario per terminare il gioco, ma questa operazione dà molti punti bonus) nascosti in alcune stanze. Una volta completata questa missione, o più semplicemente se avete voglia di un diverso genere di gioco (non è infatti necessario completare un episodio per passare al successivo, ma si possono affrontare in qualsiasi sequenza) si può decidere di affrontare o **Die Harder** oppure **Die Hard With a Vengeance.** Il primo di questi due titoli vi vede ancora nei panni del detective McClane che, dopo essersi recato all'aeroporto per prendere sua moglie, si trova coinvolto in una sparatoria che ha come bersaglio un dittatore sud americano capo di una potentissima organizzazione criminale che basa il suo potere sulla produzione e sullo spaccio di droga. Strutturalmente si tratta di un clone di **Virtua Cop** (la visuale quindi è in prima persona e, come nel popolare titolo targato Sega, è possibile utilizzare la pistola oltre al joypad) nel quale bisogna eliminare tutti i criminali presenti sullo schermo cercando di non colpire i civili e gli ostaggi. Anche in questo caso, ovviamente, sono presenti diversi tipi di armi, tra le quali meritano particolare menzione le granate che permettono di eliminare un maggior

numero di nemici con un solo colpo. A questo punto, una volta sventata anche questa minaccia, non resta che affrontare l'ultima fatica che ci proporre **Die Hard Trilogy**, ovvero uno spericolato inseguimento nelle via di New York. In **Die Hard With a Vengeance** infatti, il vostro compito è quello di raggiungere e neutralizzare tutta una serie di bombe nascoste in città. Una interessante caratteristica di questo titolo è la possibilità di cambiare macchina durante la partita; recandosi in alcuni parcheggi è possibile abbandonare l'auto che si sta utilizzando (inizialmente un taxi) e prenderne un'altra. A rendere l'impresa ardua, oltre al limitato tempo a disposizione per scoprire il posizionamento delle bombe, ci pensa anche il traffico newyorkese, visto che sono presenti un gran numero di ignari passanti e macchine. Sono queste le tre avventure che avrete la possibilità di affrontare acquistando **Die Hard Trilogy** (che comunque, della serie di Die Hard, se escludiamo il titolo e qualche richiamo nelle ambientazioni, della serie cinematografica ha ben poco): hmm...

COMMENTO

L'idea di creare tre giochi ispirati alla saga di Die Hard, ognuno dei quali dotato di una propria struttura, e di inserirli sullo stesso CD è senza dubbio un'idea più che apprezzabile, un'idea che però ha risentito enormemente delle scarsa realizzazione tecnica che caratterizza quest'ultimo game targato Probe. Per Saturn infatti esistono già diversi titoli d'azione che risultano notevolmente superiori sia dal punto di visto grafico e sonoro che della giocabilità (basta confrontare il secondo episodio di questa trilogia con **Virtua Cop 1** o **2**, per capire tranquillamente quello che intendo dire) il che mi lascia pensare che i programmatori della Probe abbiano puntato più sulla quantità che sulla qualità, cercando di inserire differenti stili di gioco per accontentare tutti i fanatici della serie cinematografica. Purtroppo, il risultato non è stato quello sperato quindi direi proprio che ci troviamo di fronte all'ennesima licenza sprecata che, ben difficilmente, riuscirà a soddisfare anche i fan più accaniti del caro Bruce.

Shogun

COMMENTO

L'idea di inserire più giochi all'interno dello stesso CD non è una completa novità. Alcuni anni fa venne infatti lanciato un titolo dedicato a Bo Jackson, indimenticabile campione sportivo americano, che aveva la caratteristica di contenere su una sola cartuccia le versioni videoludiche dei due sport in cui Bo eccelleva, il football americano e il baseball. Il risultato? Incredibile, in una sola cartuccia i programmatori erano riusciti a rovinare due tra gli sport più divertenti. Proprio per questo motivo ero abbastanza scettico sin da quando abbiamo ricevuto le prime notizie di **Die Hard Trilogy**. Le mie preoccupazioni, purtroppo, si sono rivelate fondate dato che, almeno a mio modesto parere, il nuovo titolo targato Probe, oltre a non essere particolarmente esaltante per quanto riguarda la realizzazione tecnica (grafica e sonoro ben sotto la media, da una licenza così spettacolare si poteva e doveva ottenere di più), non eccelle neanche per quello che riguarda l'originalità della struttura e, fatto ancora più grave, per la giocabilità. Insomma, penso che tutti i fan della serie si attendessero molto di più anche perché, visti i pochi riferimenti alle pellicole cinematografiche, sembra evidente che la licenza sia stata presa solamente per promuovere un titolo che, altrimenti, sarebbe passato del tutto inosservato.

End

CASA PRODUTTRICE
FOX INTERACTIVE

GENERE
ARCADE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

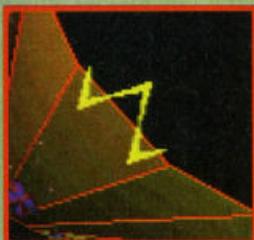
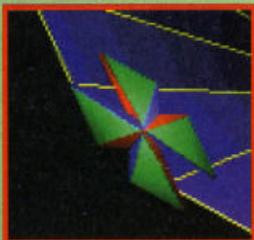
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA — 58
▲ Alcune animazioni sono discretamente curate
▼ I fondali e buona parte dei personaggi sono realizzati in maniera oscena

SONORO — 62
▲ Le musiche e gli effetti sono passabili
▼ Da un Saturn si può ottenere molto di più

GIOCABILITÀ — 71
▲ Sono presenti tre differenti stili di gioco
▼ Nessuno dei tre titoli risulta particolarmente esaltante

LONGEVITÀ — 74
▲ Il livello di difficoltà è ben calibrato
▼ Dopo alcune partite alcune sezioni possono risultare noiose

GLOBALE — 70
Inserire tre titoli in un solo CD può essere un'idea interessante, peccato solo che nessuno dei tre sia particolarmente ben realizzato

Lanciato oltre tre anni fa dalla Atari nel disperato tentativo di risollevare le sorti della console "a 64-bit", il Jaguar,. ecco che oggi grazie alla Interplay anche i fortunati possessori di Saturn hanno la possibilità di provare questo titolo che ha mantenuto intatta la struttura di gioco e la giocabilità dell'originale adattando tanto la grafica quanto il sonoro alle potenzialità del 32-bit di casa Sega. Ma vediamo, per coloro che non hanno mai sentito parlare di questo gioco, di spiegare in maniera sintetica quali sono le sue principali caratteristiche e peculiarità. La base di tutto, in Tempest, è la tela. Il giocatore, con la sua astronave, si trova in una delle due sommità (l'altra non è visibile) e tutto quello che deve fare è riuscire a difendere la tela eliminando i nemici. La tattica migliore per riuscire a passare ai livelli successivi (sono presenti 99 differenti settori, ognuno caratterizzato da una differente forma e difficoltà) è quella di distruggere i nemici prima che giungano alla sommità delle tela, anche perché il contatto con l'astronave causa la perdita di una preziosa vita. Una volta che sono stati sconfitti un certo numero di nemici, si può passare al livello successivo. Per rendere la missione più semplice, i programmatori hanno pensato di inserire dei power-up che incrementano la potenza del raggio laser a disposizione e, una volta terminato ogni stage, una moneta; raccolte tre monete si viene catapultati all'interno di una zona particolarmente tranquilla dove si può affrontare uno dei tre differenti bonus game presenti. Il primo è un semplice viaggio in cielo, dove tutto quello che si deve fare è semplicemente passare attraverso una serie di anelli roteanti; il secondo è un viaggio in un canale pavimentato di punti di luce, mentre il terzo è una sorpresa che non vi vogliamo svelare. Come quindi risulta evidente, la struttura di gioco è particolarmente semplice e, a dispetto degli anni, ancora discretamente coinvolgente. L'aspetto che comunque ha maggiormente risentito del passaggio a sistemi più potenti è chiaramente la realizzazione tecnica, specialmente per quello che riguarda la grafica che, anche se non particolarmente complessa, risulta molto colorata e con diversi effetti veramente ben realizzati.

TEMPEST 2000

SEI FRITTO!

Sono quattro i modi in cui si può morire giocando a **Tempest 2000**: colpiti da uno sparo, bruciati, catturati o fermati da alcuni spuntoni. La causa delle morti dipende dal tipo di nemici che state affrontando e bisogna sottolineare che, ovviamente, alcuni di questi avversari sono abbastanza semplici da evitare mentre altri si rivelano particolarmente ostici.

COLPITO

Molti nemici sparano della energia lungo la tela. Fortunatamente la maggior parte di questi colpi possono essere eliminati con l'utilizzo del particolare raggio laser di cui siete dotati. I nemici che si incontrano nei livelli più avanzati, come i demoni con le corna, sono dotati di armamenti più potenti e più difficilmente intercettabili.

BRUCIATO

Potrete venir eliminati in questo terribile modo nei livelli più avanzati. Alcune creature infatti sono in grado di bruciarvi al semplice contatto mentre altre sono in grado di caricare elettricamente tutto il segmento della tela su cui si trovano. Sono senza dubbio questi alcuni tra i nemici più insidiosi che si possono incontrare in **Tempest 2000**.

SPUNTONI

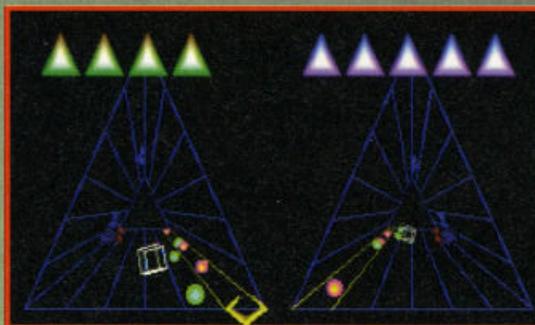
Queste trappole appaiono solamente quando, dopo aver terminato una fase, il giocatore aumenta la sua velocità sulla tela per passare a un livello successivo. La collisione con questi ostacoli si rivela fatale perché costringe a ripetere lo stage che si era appena terminato

CATTURATO

La sorte che tocca al giocatore quando viene toccato dal nemico più comune presente nel gioco, gli archi rossi. Questi nemici giungono sino alla cima delle tela e cercano di prendere la vostra astronave per portarla nell'oscurità (e quindi, farvi perdere una preziosa vita).

COMMENTO

Tempest 2000 è senza dubbio un titolo caratterizzato da una struttura di gioco semplice e coinvolgente e da una realizzazione tecnica che, malgrado non possa essere confrontata con quella di molti titoli attualmente a disposizione degli utenti Saturn, svolge in maniera egregia il suo compito. Alla Interplay sono riusciti a riprodurre in maniera perfetta tutti gli aspetti che caratterizzavano tanto il coin-op quanto la versione **2000** originale, realizzata, ricordo per quei pochi che non lo sapessero, oltre tre anni fa per quel relitto che può essere ormai considerato l'Atari Jaguar. Proprio rispetto a questa versione, ho notato la mancanza di alcuni piccoli particolari, principalmente per quello che riguarda l'aspetto sonoro; sono infatti stati eliminati una minima quantità di effetti (fatto comunque inspiegabile, almeno secondo me), ma ciò non toglie comunque nulla all'effettivo valore di un titolo che può tranquillamente essere definito ottimo.

Shogun

COMMENTO

Dopo aver visto alcune delle ultime fatiche della Interplay (**Casper**, tanto per citarne una su tutte), non ero particolarmente fiducioso per questa conversione. Fortunatamente tutti i miei timori si sono rivelati inutili dato che ci troviamo di fronte a un'ottima replica della versione per Atari Jaguar. La struttura di gioco è semplice e coinvolgente (in fondo, si tratta semplicemente di muoversi un una rete distruggendo dei nemici che cercano di raggiungerci), e la presenza di ben 99 livelli rende il gioco notevolmente longevo anche se, sinceramente, non penso che siano molti i giocatori che, sia per l'effettiva difficoltà degli stage più avanzati che per l'eccessiva ripetitività dell'azione, porteranno a termine la missione. Si tratta comunque di un buon titolo, caratterizzato inoltre da una realizzazione tecnica pregevole e che potrebbe trovare numerosi estimatori non solo tra coloro che hanno avuto modo di provare il coin-op originale ma anche tra chi in quel periodo, era ancora troppo giovane per entrare in una sala giochi.

End

TEMPEST 2000

CASA PRODUTTRICE
INTERPLAY

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 78
▼ Molto semplice e, a prima vista, abbastanza scarna
▲ Sono presenti alcuni effetti grafici discretamente realizzati

SONORO 84
▲ Le musiche di genere tecno e gli effetti sono di buona fattura
▼ Mancano alcuni commenti della versione originale di **Tempest 2000**

GIOCABILITÀ 88
▲ Concetto semplicissimo e intrippantissimo
▼ Alcuni potrebbero annoiarsi dopo lunghe sessioni di gioco

LONGEVITÀ 82
▲ Il livello di difficoltà è ben calibrato
▼ Ben pochi avranno la costanza di terminare tutti e 99 i livelli

GLOBALE 85
Questo è senza dubbio un buon titolo che, anche se basato su un concetto vecchio, non mostra minimamente i segni del tempo

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

La Sega ruba l'idea alla SNK di **King of Fighters** e realizza **Fighters Megamix** che, come è facilmente intuibile dal nome, altro non è che un miscuglio, ed esattamente tra **Virtua Fighter** e **Fighting Vipers.** Definirlo solo un miscuglio, però, non è propriamente giusto e questo per due ragioni: la prima è che, essendo la somma di due titoli, sono state addizionate anche le varie caratteristiche, ottenendo così una struttura di gioco molto più completa e varia di quanto abbiano mai avuto singolarmente i due giochi. La seconda, invece, riguarda le piccole novità inserite, come l'aggiunta di personaggi nuovi e le opzioni. Trattandosi di un picchiaduro, lo scopo del gioco è combattere a più non posso contro agguerriti avversari, il tutto per vincere il solito torneo di lotta mentre, proprio come nei predecessori di **Fighters Megamix**, sono assenti le mosse speciali come fireball o amenità simili. Queste, infatti, sono più che altro rappresentate da combinazioni di colpi dove l'unica eccezione è un breve effetto di carica energetica simile a quello visto in **Street Fighter Alpha** e appare quando si utilizzano colpi particolarmente potenti. Questa era una caratteristica di **Fighting Vipers** ed è stata mantenuta, adattandola anche per i personaggi di **Virtua Fighter** inseriti nel gioco. Altre caratteristiche mantenute dal predecessore di **Fighters Remix** sono le armature e i replay. I personaggi, infatti, sono dotati di una specie di armatura che li protegge (anche quelli di **VF**, nonostante, all'apparenza, sembrino solamente semplici vestiti) che, però, è soggetta a rompersi, soprattutto quando viene colpita più volte nello stesso punto. Quando questo avviene, l'azione viene mostrata in replay per tre volte consecutive sotto diverse inquadrature. Inutile dire che l'effetto è semplicemente spettacolare. Invariato anche il sistema per effettuare la parata, tramite pulsante invece che arretrando. Ovviamente, chi ha già esperienza con **Virtua Fighter** e **Fighting Vipers** non avrà assolutamente problemi al riguardo ma chi si avvicina per la prima volta al mondo dei picchiaduro 3D targati Sega potrebbe trovare un po' di difficoltà ad adattarsi a questo metodo. Per quanto riguarda le novità, la prima riguarda le opzioni, che permettono di modificare praticamente tutti i parametri, compreso il numero di round, il tipo di arena o semplicemente scegliere la modalità di gioco. Ce ne sono di cinque tipi: il modo Arcade, ovvero il classico torneo a eliminazione; il Survival, simile all'Arcade con l'unica differenza riguardo dell'energia del giocatore, che non viene ripristinata all'inizio di ogni incontro; il VS, altresì conosciuto come uno contro l'altro è, in pratica, il modo migliore per sfidare gli amici; Il Team Battle, che riprende il concetto visto in **King of Fighters** e permette di formare squadre di combattenti; infine il Training che, come dice la parola stessa, serve solamente per fare pratica contro un avversario inerme, il tutto senza limiti di energia o tempo. A proposito di avversari e personaggi, come abbiamo già detto, questi comprendono tutti i nomi già visti nei precedenti picchiaduro 3D della Sega. Naturalmente sono stati inseriti diverse nuove entrate e la cosa interessante è che non si tratta semplicemente di un boss finale o di un personaggio segreto ma di ben dieci nuove figure che, però, occorrerà raggiungere nei vari combattimenti. Fatti due conti, risulta che, alla fine, il numero complessivo dei personaggi sarà di trentadue (32) unità e capirete che, con un campionario simile, ben difficilmente si rischia di annoiarsi.

FIGHTERS MEGAMIX

COMMENTO

E brava Sega, proprio non me l'aspettavo. Sinceramente non ho mai considerato né **Virtua Fighter** né **Fighting Vipers** due grandi titoli, in grado di poter competere con produzioni del calibro di **Tekken** o **Soul Edge** e, se proprio lo volete sapere, non vedo ragione per la quale dovrei cambiare idea. Bisogna ammettere che, però, grazie a **Fighters Megamix**, la Sega ha fatto un notevole salto di qualità in questo campo. La prima nota di merito riguarda l'introduzione. Mai si era visto un full motion video di questa qualità girare sul Saturn, più che altro si trattava sempre di immagini statiche o piccole animazioni di dimensioni ridotte. Questa volta, invece, si tratta di un favoloso filmato, realizzato interamente in ray tracing e, soprattutto, fluido e a tutto schermo. E poi questa idea di mischiare due prodotti non è stata affatto una brutta pensata. E' un po' come quando si hanno due joypad rotti e si cerca di tirarne fuori uno decente. Con questo non intendo dire che i titoli da cui trae origine **Fighters Megamix** fossero dei brutti giochi ma, mentre prima si trattava solamente di due picchiaduro tutto sommato discreti, ora abbiamo a che fare con un bel gioco, divertente, vario e ben realizzato tecnicamente. Se avete un Saturn, questo è sicuramente un titolo da tenere d'occhio.

Bio Massa

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO

Se devo essere sincero il primo impatto con **Fighters Megamix** non è stato dei migliori e, per primo impatto non intendo la prima partita, ma il momento in cui mi sono ritrovato in mano la confezione e ho detto: "Bah, non mi ispira minimamente. Sicuramente sarà il solito surrogato". Effettivamente non mi sbagliavo più di tanto, dato che in fin dei conti più che di un miscuglio pazzesco tra **Virtua Fighter** e **Fighting Vipers** non si tratta. Nulla toglie però al fatto che sia divertente. Molto divertente. Diversamente da quanto mi aspettavo, infatti, **Fighters Megamix** è quello che si può definire un bel gioco, decisamente uno dei più bei picchiaduro 3D mai usciti e, sicuramente, il migliore disponibile per Saturn. E non dico questo per via di chissà quale meraviglia grafica o miracolo di programmazione (sotto questo punto di vista non è stato migliorato molto rispetto ai "genitori") ma per la giocabilità in se stessa. Parliamoci chiaro: trentadue personaggi completamente differenti tra loro non sono pochi e ce ne vorrà di tempo prima che possiate terminarlo utilizzandoli tutti. Un ultimo elogio lo voglio fare a proposito delle animazioni video che, finalmente, si possono definire tali. Era ora!

Diego

GRAFICA 87

▲ Molto buona grazie, soprattutto, all'alta risoluzione
▼ Ogni tanto sparisce qualche poligono

SONORO 80

▲ Mix e remix delle musiche dei due giochi, ma nulla di più

GIOCABILITÀ 88

▲ Bisogna ammettere che è divertente

LONGEVITÀ 92

▲ Trentadue personaggi non sono pochi, nemmeno per i giocatori più esigenti

GLOBALE 88

Sicuramente il miglior titolo di questo genere disponibile per il Saturn e, di conseguenza, un acquisto essenziale per gli appassionati

Cosa si nasconde dietro a questa denominazione? Gli appassionati di ufologia che già lo sanno ma per gli altri diciamo che questa famigerata Area 51 sarebbe una base segreta (mica molto segreta visto che si sa perfettamente che si trova in Nevada, vicino a Las Vegas) in cui gli americani studierebbero dei relitti alieni, o addirittura dei dischi funzionanti, nel tentativo di capire la tecnologia aliena. Cosa c'entra questo con il videogioco? Ben poco, visto che i programmatori hanno liberamente preso spunto da questa storia per creare un gioco alla **Virtua Cop** o **Revolution X**, in cui dovete muovervi per la base uccidendo tutta una serie di zombi che sono diventati così per aver scherzato troppo con gli alieni, tanto da convincerli ad atterrare per dare una lezione al genere umano. A complicarvi ogni tanto la vita ci sono dei vostri commilitoni che vi si parano davanti all'improvviso mettendo a repentaglio la propria vita: non freddateli se non volete perdere punti! A differenza però del gioco della Sega in questo caso i paesaggi in cui vi muovete non sono poligonali ma in normale grafica tra il bitmap ed il digitalizzato. Questo può aumentare il realismo ma crea anche parecchi problemi: i programmatori hanno cercato infatti di trasportare pari pari i fondali del coin op col risultato che, non riuscendoli a far muovere decentemente, hanno dovuto rimpicciolire l'area di gioco. E' comunque possibile utilizzare la Virtua Gun, e sia che sfruttiate questa opzione che utilizziate il normale joypad, potrete accedere ad uno schema di calibrazione che vi renderà i controlli il più flessibili possibile. Del gioco non c'è molto altro da dire in quanto non presenta aspetti particolarmente innovativi: potremmo aggiungere che se uccidete i primi tre vostri compagni che incontrate evitando accuratamente gli alieni accederete ad un cheat mode che almeno vi permette di variare un filo la monotonia del gioco.

NEL CENTRO DEL MIRINO

Il gioco si sviluppa attraverso cinque livelli che rappresentano ognuno altrettante sezioni della base. Si parte del perimetro esterno dove la contaminazione aliena è apparentemente bassa ma, chissà perché, gli elicotteri che pattugliano la zona vi danno la caccia (vi avranno scambiato per ufologi?). Passerete poi negli hangar che dovrete attraversare, fra mille pericoli, anche a bordo di alcune vetture; vostro obiettivo in questa fase è raggiungere gli uffici amministrativi che sembrano essere diventati una roccaforte nemica. Giunti a destinazione vi accorgerete che c'è un alieno praticamente dietro a ogni angolo. Importante quindi stare attenti quando passate a fianco di oggetti che potrebbero servire da nascondiglio. Superata anche questa asperità arriverete al cuore della base dove le apparecchiature Hi-Tech offrono un ottimo riparo ai vostri nemici e vi rendono complesso il compito di stanarli. L'ultimo livello non presenta avversari particolarmente difficili ma si svolge a un ritmo vertiginoso per cui anche la minima distrazione può venire pagata cara.

COMMENTO

A volte penso che i programmatori di videogiochi siano dei veri masochisti. Infatti il solo pensare di convertire un coin op di questo tipo in maniera pedestre sul Saturn può dimostra una certa mancanza di sanità mentale. **Virtua Cop** lavora bene perché studiato appositamente per questa macchina e dotato di un certo spessore, **Area 51** invece cerca di far stare tutto il gioco da bar in un misero CD e il risultato è che lo schermo è stato limitato come dimensioni e che la giocabilità ne ha fortemente risentito. Molto spesso si crede di trovarsi davanti ad un semplice filmato interattivo piuttosto che a un videogioco vero e proprio in quanto quello che riuscite a combinare è veramente poco. Non che inizialmente non sia divertente ma diciamo che gli manca quello spessore per poterlo definire un gioco duraturo. In definitiva una cosuccia mediocre.

Buck

COMMENTO

Quando mi han detto che dovevo occuparmi di un gioco ispirato alla mitica Area 51 tutto mi aspettavo tranne questa robaccia. Già sognavo di avventurarmi tra dischi volanti e alieni catturati con una ambientazione molto suggestiva e invece mi ritrovo fra le mani un titolo che non ha nulla in più del vecchissimo **Operation Wolf**. Chissà se qualcuno di voi lo ricorda? Comunque questo non depone certo a favore di **Area 51** perché vuol dire che a livello di originalità proprio non ci siamo. Sfortunatamente non ci pensa certo la giocabilità a salvarlo poiché c'è ben poco da fare sia dal punto di vista quantitativo (lunghezza dei livelli) che qualitativo (difficoltà). Trasportare direttamente i fondali del coin op sarebbe stata un'ottima idea se si fosse riusciti a mantenere la grandezza dell'area di gioco al massimo invece così, con questi bei bordini, sembra di giocare con il Super Gameboy! Insomma un gioco non totalmente orrendo, ricordiamo che è possibile usare la Virtua Gun, ma di cui vi sconsigliamo l'acquisto poiché non vi ci divertireste per più di un pomeriggio.

Paolo

CASA PRODUTTRICE
GT INTERACTIVE

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 73

▼ Pensate che il Full Motion Video sia morto? **Area 51** è tutto un filmato, di discreta fattura, di circa mezz'ora

SONORO 81

▲ In un gioco del genere si sentono solo due cose: spari e urla, realizzati in modo più che dignitoso

GIOCABILITÀ 77

▲ A prima vista risulta un gioco piuttosto coinvolgente e spettacolare...
▼ ...ma non ha lo spessore di **Virtua Cop 2**

LONGEVITÀ 73

▼ Questo gioco ha due principali problemi: non è particolarmente lungo e tutte le sezioni sono dannatamente uguali

GLOBALE 73

Un discreto gioco di tiro al bersaglio che ricorda molto **Revolution X**, peccato per la mancanza di realismo e di varietà

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

BUG TOO!

Dopo il successo del primo titolo a lui dedicato, il grande Bug è diventato una vera e propria star dell'industria cinematografica mondiale. Decine e decine di produttori infatti stanno cercando di scritturarlo per fargli interpretare nuovi film che, visti la sua notevole popolarità, diventeranno sicuramente dei successi con incassi miliardari. Bug è però un insetto deciso e, dopo aver esaminato tutte le proposte, è giunto alla conclusione che la migliore offerta è quella di una nota casa hollywoodiana che gli offre la possibilità di interpretare, insieme ai suoi due fidati amici Maggot e Superfly, sei nuovi film di differenti generi. A questo punto entrate in gioco voi che, nei panni del regista, controllate le mosse di Bug (oppure di uno dei suoi due amici) nel tentativo di rendere le scene filmate più spettacolari possibili. Dietro questa trama, non si cela però altro che un classico platform game che, a grandi linee, riprende tutte quelle caratteristiche presenti nel primo episodio della serie, la più famosa delle quali è senza dubbio l'utilizzo della grafica tridimensionale che permetteva di muovere il nostro eroe anche in profondità. Ogni livello di gioco è diviso in tre parti differenti, che poi rappresentano le scene in cui tutto quello che bisogna cercare di fare è giungere al termine della sezione raccogliendo il maggior numero possibile di cristalli (o se si controlla Maggot o Superfly, rispettivamente delle ossa o dei caleidoscopi da discoteca) per poi affrontare l'ormai classicissimo mostro finale. Una volta terminata una sezione, se avrete raccolto le monete posizionate in punti particolari di ogni livello potrete affrontare un bonus game nel quale è possibile guadagnare vite, punti e molto altro. Sono, come già detto, sei i livelli che bisogna affrontare, ognuno dei quali trae ispirazione, tanto nel titolo quanto nell'ambientazione, da famose pellicole cinematografiche di vario genere. Si passa infatti dall'horror di Weevil Dead 2 (un film che probabilmente anche il grande Ed Wood si sarebbe vergognato di girare) alla fantascienza di Antennae Day 4, senza poi dimenticarsi dei classici d'avventura quali Swatterworld e Lawrence of Arachnia o dei momenti più dance con il famosissimo Cicada Night Fever. I programmatori quindi, anche se non hanno inserito elementi particolarmente originali per quello che riguarda la struttura di gioco, hanno comunque tentato di incrementare la varietà del gioco mettendo a disposizione del giocatore una buona varietà di ambientazioni e situazioni. Senza dubbio positiva può infatti essere considerata la realizzazione tecnica, tanto nella grafica, farcita con alcune gag abbastanza divertenti (molto bella la scena che si può vedere dopo la morte di Bug) quanto nel sonoro che riesce a ricreare perfettamente l'atmosfera dei film a cui si ispirano i vari livelli.

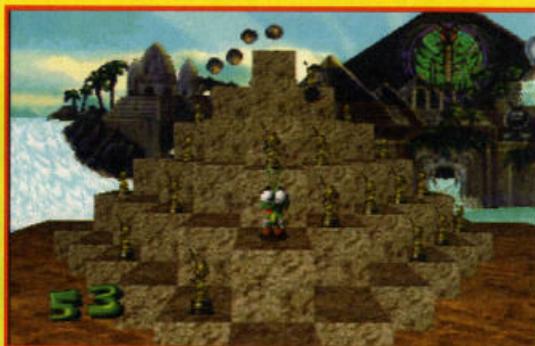
MOTORE...AZIONE!

Ovviamente, il povero Bug (cosi come Maggot e Superfly) non sono completamente disarmati nella loro avventura. Le scene da interpretare infatti si rivela particolarmente pericolose e, la presenza di comparse pronte a tutto pur di farsi notare, rendono il lavoro ancora più duro. Proprio per questo motivo sono presenti, sparsi in ogni livello, una discreta quantità di reintegratori energetici (la lattina, e il cuore che rispettivamente, restituiscono tutta e una parte dell'energia), delle vite e delle palline gelatinose che possono essere lanciate conto i nemici, e che risultano utili specialmente contro quelli che si incontrano alla fine dei livelli. Non è questo l'unico modo per eliminare le presenze indesiderate dato che, nella migliore tradizione di platform game, è possibile anche utilizzare il canonico salto sulla testa dell'avversario. Da sottolineare comunque che, contro alcuni nemici, è necessario ripetere l'operazione più di una volta per distruggerli.

COMMENTO

Bug Too! è un titolo abbastanza classico, forse anche troppo. Come ha già scritto Marco infatti, malgrado l'utilizzo della terza dimensione, la struttura di gioco non presenta praticamente nulla che non sia già stato visto nel suo predecessore e, ancora prima, in molti altri titoli del genere. Premesso questo, bisogna comunque ammettere che i programmatori hanno svolto un lavoro più che discreto, realizzando un gioco veramente accattivante dal punto di vista tecnico (grafica molto varia e sonoro, soprattutto nelle musiche, particolarmente azzeccato) e che risulta abbastanza divertente e longevo. Se siete alla ricerca di un titolo originale e pieno di nuove trovate, cercate pure altrove, ma se volete semplicemente divertirvi con un platform game, e già possedete tutti i migliori giochi del genere disponibili per Saturn, **Bug Too!** potrebbe rivelarsi proprio il titolo che fa al caso vostro.

Shogun

CASA PRODUTTRICE	GENERE	DISTRIBUZIONE	VERSIONE	NUMERO GIOCATORI
SEGA	PLATFORM	IMPORTAZIONE	AMERICANA	1-2

COMMENTO

Malgrado quello che si può pensare vedendo la grafica di **Bug Too!**, una volta preso in mano il joypad e incominciato a giocare risulta subito evidente che ci troviamo di fronte a un titolo che, almeno per quello che riguarda la struttura di gioco, risulta abbastanza classico. Infatti, malgrado l'utilizzo da parte dei programmatori della Sega della grafica tridimensionale (come peraltro era già accaduto nel primo episodio della serie), non sono presenti novità concettuali e tutto quello che bisogna fare è semplicemente evitare i nemici e cercare di giungere salvi alla fine del livello. La grafica 3D quindi può essere considerata fondamentalmente un fattore estetico, anche se l'utilizzo di una ulteriore dimensione permette di rendere i vari livelli che compongono il gioco leggermente più incasinati e complessi. Per quello che riguarda invece l'aspetto più prettamente tecnico, posso tranquillamente affermare che è stato svolto un buon lavoro. La grafica dei vari livelli infatti è particolarmente azzeccata (ottime alcune ambientazioni) e gli effetti sonori, soprattutto nelle musiche, creano perfettamente l'atmosfera. Si tratta in definitiva di un titolo abbastanza classico, che potrebbe piacere ai fan del genere che non sono in cerca di particolari innovazioni e a tutti gli amanti del primo episodio della serie.

End

GRAFICA 82
▲ La grafica del gioco è di buona qualità. Ottime in particolare alcune animazioni

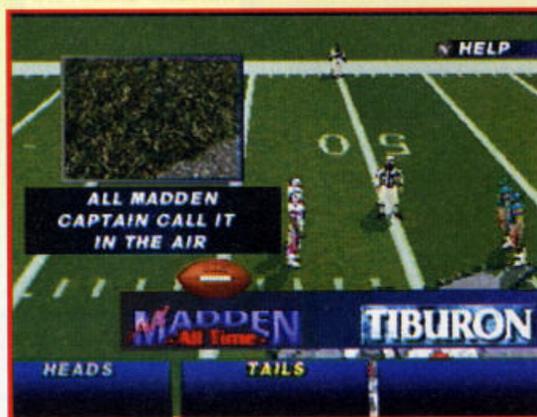
SONORO 88
▲ Le musiche ricordano molto quelle di alcuni popolari film; discreti anche gli effetti

GIOCABILITÀ 75
▲ Struttura di gioco abbastanza semplice, ma comunque discretamente divertente e coinvolgente
▼ Nessun aspetto particolarmente innovativo

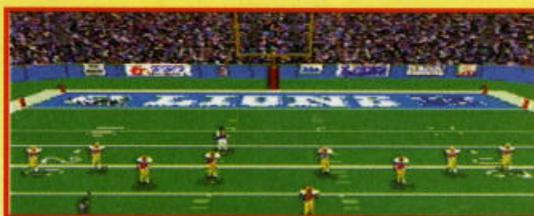
LONGEVITÀ 79
▲ La missione da compiere è abbastanza impegnativa; possibilità di utilizzare tre differenti personaggi

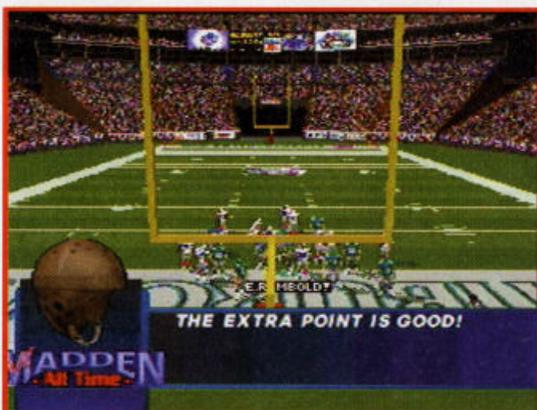
GLOBALE 78
Un titolo discreto che, pur non offrendo nulla di particolarmente originale, potrebbe essere apprezzato dai fanatici del genere

Dolphins, Bears, Broncos, Panthers, Jaguars. Cos'è, forse uno zoo? No ragazzi, non preoccupatevi, non stiamo per parlarvi di un noioso titolo educativo sulle abitudini di questi animali ma della nuova simulazione sportiva della Electronic Arts. I termini appena citati infatti sono solamente alcuni dei coloriti soprannomi utilizzati dai team della NFL, la lega professionistica di football americano più famosa e importante del mondo. Ed è proprio a questo sport che si ispira **John Madden Football '97**, prima edizione della ormai mitica serie che ha avuto le sue origini su Megadrive nel lontano 1991 e che sfrutta l'immagine e la consulenza tecnica di un personaggio veramente unico, il grande John Madden (famoso allenatore negli anni '70, è ora uno dei più apprezzati analisti per le reti televisive americane). Alla Electronic Arts, per il passaggio dai 16 ai 32-bit, hanno deciso di apportare un buon numero di migliorie, evidenti sia per quello che riguarda l'aspetto tecnico che per la struttura di gioco. Sin dalla sequenza introduttiva (una delle migliori che ho potuto ammirare in questi ultimi mesi), che vede l'azione spostarsi in un campo in cui si sta giocando una partita fino ad arrivare alla postazione dove si trova Mr Madden, si può facilmente capire che i programmatori hanno svolto un

lavoro veramente notevole. Questo fatto risulta evidente anche durante gli incontri dato che, utilizzando una tecnica denominata Virtual Stadium, sono stati inseriti tutti gli stadi della NFL, ognuno con le sue differenti caratteristiche e tipiche condizioni climatiche. Ma non è solo la realizzazione tecnica che rende grande questo gioco. Sono presenti infatti un buon numero di opzioni, una notevole quantità di statistiche e la giocabilità è veramente eccellente. Il controllo dei giocatori risulta infatti praticamente perfetto e, proprio per questo motivo, anche i videogiocatori alle prime armi riusciranno a ben comportarsi e ad eseguire delle buone giocate; questo non vuol dire però che vincere sia particolarmente semplice, visto che il livello tecnico delle squadre computerizzate è comunque ben calibrato e rispecchia in maniera fedele quello dei veri team NFL. Infatti, nella migliore tradizione della serie targata Electronic Arts, si tratta di una licenza ufficiale della National Football League e sono quindi presenti tutte le formazioni con i roster ufficiali. Inoltre dopo aver vinto il Super Bowl, diventano disponibili alcuni team che hanno fatto la storia di questo sport (come il Green Bay Packers del 1966) o addirittura l'All Star Madden. Altra interessante novità disponibile solamente su questa versione per Saturn è l'incredibile possibilità di giocare sino in otto contemporaneamente, opzione che, anche se difficilmente utilizzabile (trovare otto amici con altrettanti joypad non è una impresa particolarmente agevole) dimostra la cura e la volontà di inserire interessanti novità. Rispetto a quello che è accaduto negli ultimi anni con le edizioni Megadrive, che venivano prodotte con cadenza annuale, alla EA hanno deciso di dare agli sviluppatori della Tiberon Entertainment più tempo per completare il loro lavoro senza pretendere di riuscire a lanciare una versione all'anno (nel 1996 infatti non è stato realizzato nessun gioco di John Madden per Saturn), e i risultati sono evidenti.

COMMENTO

Non ho mai capito che senso potesse avere stare alzati fino alle tre di notte per vedere il Super Bowl, ma devo comunque ammettere che il football americano non mi dispiace affatto e che mi sono divertito abbastanza giocando alle varie edizioni di John Madden (specialmente la '92 e la '93 per Megadrive) uscite nel corso degli anni. Anche per questo motivo mi aspettavo molto dalla prima versione per Saturn e, fortunatamente le mie attese non sono state deluse. L'utilizzo da parte della Electronic Arts della tecnologia chiamata Virtual Stadium permette di giocare su qualsiasi terreno della NFL e, la qualità della grafica, unita ad una buona varietà di inquadrature e a un sonoro di eccellente livello, rendono il gioco particolarmente televisivo. Anche per quello che riguarda la giocabilità è stato svolto un eccellente lavoro: la quantità degli schemi è veramente impressionante, il sistema di controllo è semplice e immediato e il livello di difficoltà perfettamente calibrato. Anche per questo motivo **John Madden Football 97** risulta adatto sia ai principianti sia a coloro che hanno già avuto precedenti esperienze con titoli del genere. La possibilità di giocare fino in otto può essere considerata come la ciliegina sulla torta di un titolo che, in definitiva, mi sento di consigliare caldamente a tutti i possessori di Saturn.

Shogun

COMMENTO

John Madden Football è sempre stato un dei miei giochi preferiti ma onestamente, con il passare degli anni, il mio interesse nei confronti di questa serie è diminuito in maniera costante. Questo perché, a dispetto di alcune novità a livello grafico, le varie edizioni che venivano prodotte annualmente per Megadrive (e anche per Super Nintendo, ovviamente), risultavano troppo simili tra di loro e, in alcuni casi, i pochi cambiamenti non avevano giovato alla qualità del titolo. Per questo motivo, quando ho saputo che la Electronic Arts aveva deciso di non produrre una versione '96 di **John Madden**, per lasciare il tempo al team di sviluppo delle Tiberon Entertainment di lavorare con calma sulla prima edizione per Saturn, ho cominciato a sperare di poter finalmente provare un gioco di football leggermente diverso dai suoi predecessori. E così è stato. La struttura di gioco è rimasta in linea di massima immutata, anche se è stata aggiunta tutta una serie di piccoli particolari che rendono il gioco ancora più completo e interessante. Ottima inoltre la realizzazione tecnica, notevole tanto nella grafica (forse si poteva fare di più per alcune animazioni) quanto nel sonoro, con numerosi commenti del grande John Madden, mentre la longevità è garantita dal buon numero di team presenti, dalle squadre segrete (utilizzabili solamente dopo aver vinto il Super Bowl) e dalla possibilità di giocare fino in otto. Alla Electronic Arts sono quindi riusciti a rinnovare questa gloriosa serie, adeguando tutte le caratteristiche che tanto lo avevano reso celebre sul Megadrive alle maggiori potenzialità del Saturn. Un ottimo lavoro, non c'è che dire.

End

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-8

GRAFICA 88

▲ Sprite dei giocatori ottimamente definiti e discretamente animati; buona cura dei particolari
▼ Alcune animazioni potevano essere migliori

SONORO 92

▲ I classici commenti del grande John Madden. I numerosi effetti sonori ricreano perfettamente l'ambiente di una partita di football

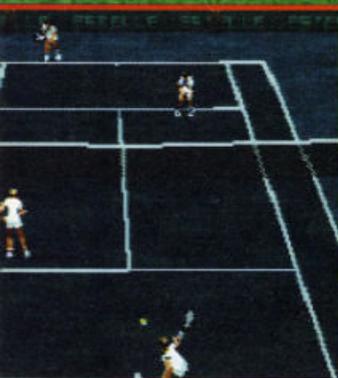
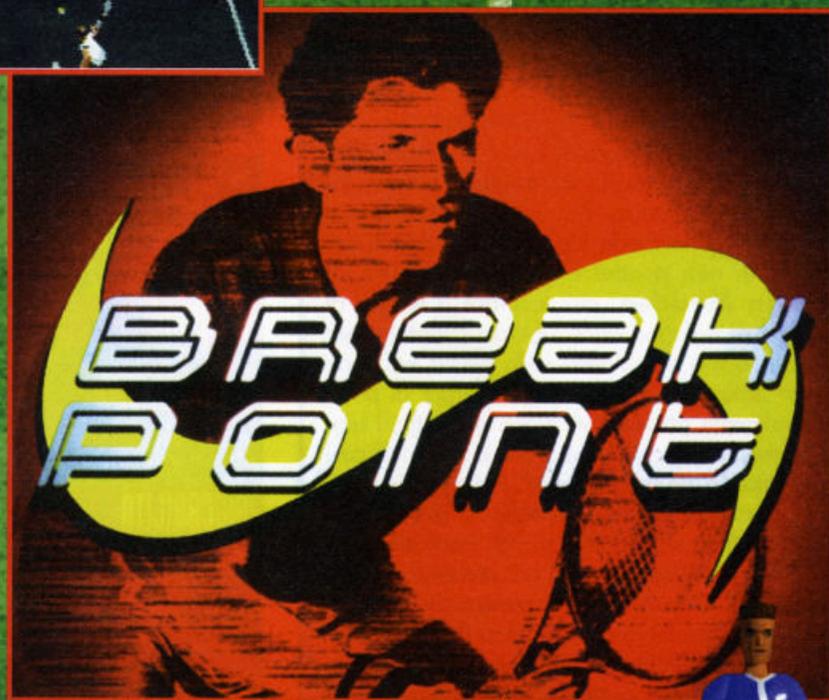
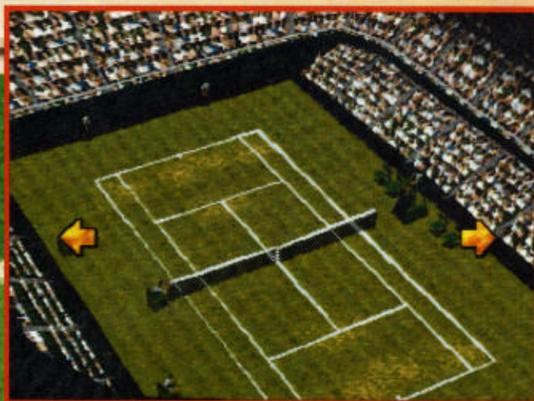
GIOCABILITÀ 93

▲ La classica struttura di **John Madden** rende il gioco accessibile tanto ai novizi quanto ai veterani

LONGEVITÀ 92

▲ Presenti team segreti utilizzabili dopo aver vinto il Super Bowl. Otto giocatori contemporanei

GLOBALE 91

L'attesa è stata lunga, ma ne è valsa la pena; una ottima simulazione di football americano sotto ogni punto di vista

Volete cercare di salvare le sorti dell'ormai derelitto tennis italiano ma non avete il tempo per allenarvi? Beh ora, se siete possessori di un Saturn, avete la possibilità di farlo a casa vostra, nel calduccio della vostra stanza dato che la Ocean ha pensato proprio a voi realizzando **Breakpoint**, titolo che si prefigge lo scopo di colmare il vuoto di giochi dedicati a questo sport per il 32-bit di casa Sega. Se vi state chiedendo quali siano le principali differenze tra il qui presente **Breakpoint** e tutti gli altri titoli di tennis è presto detto: il giocatore infatti non deve affrontare una semplice partita ma il suo scopo è quello di riuscire a giungere sano e salvo al campo eliminando i mostri mandati dal malvagio imperatore Zork con il solo ausilio della racchetta e delle palline. Ovviamente, in caso di doppio fallo (due colpi senza distruggere un nemico) verrete severamente penalizzati, mentre potrete guadagnare preziosa energia durante i cambi di campo. Come forse avrete intuito, anche vedendo le immagini in queste due pagine, abbiamo scherzato e tutto quello che bisogna fare nel titolo targato Ocean è semplicemente giocare a tennis. Come era facile prevedere, sono presenti un buon numero di opzioni che offrono la possibilità di misurarsi in differenti tipi di incontri. Oltre al Practice Mode, che come dice il nome stesso permette di far pratica con il sistema di controllo e con la struttura di gioco, è possibile giocare una partita amichevole, tanto in singolare quanto in doppio e partecipare a un torneo e a una coppa denominata Super Cup. E' poi possibile variare a piacimento alcuni parametri di gioco, quali la durata dell'incontro e selezionare la superficie tra le quattro disponibili: erba, asfalto, terra e indoor ognuna dotata di differenti caratteristiche (l'indoor è la più veloce mentre l'erba è quella in cui è più semplice giocare). E' necessario imparare velocemente quali sono gli aspetti tipici di ogni campo dato che, mentre il torneo viene giocato su un solo terreno, nella coppa si affrontano partite su tutti e quattro i diversi tipi di campi. Settate le varie opzioni, non resta che prendere la racchetta e scendere in campo. Si nota immediatamente che sono presenti tutti quei personaggi visibili su un campo da tennis; oltre ai due giocatori infatti si possono vedere i raccattapalle che inseguono felici le gialle sfere rotolanti, il giudice di net che sembra addormentato sulla rete, l'arbitro che, seduto sul suo seggiolone, annuncia con perfetto accento inglese il punteggio, ma questo purtroppo, questo si rivela essere uno dei pochi aspetti interessanti di **Breakpoint**. Infatti, una volta cominciato a giocare, risulta subito abbastanza evidente che i programmatori della Ocean non hanno svolto un grandissimo lavoro. Gli otto tennisti a disposizione (quattro uomini e quattro donne), anche se teoricamente sono dotate di differenti caratteristiche e punti deboli, tendono tutti a comportarsi nella stessa maniera e hanno l'irritante tendenza a commettere pochissimi errori. A tutto questo bisogna poi aggiungere che la realizzazione tecnica è piuttosto scadente: i giocatori infatti si muovono piuttosto lentamente e la grafica, che vista dalla distanza può sembrare di discreta fattura, ad una visione più ravvicinata evidenzia invece tutte le sue lacune. E poco importa quindi se, tra le varie opzioni, ne è presente una che permette di giocare fino in quattro contemporaneamente, anche perché vorrei proprio vedere se è possibile trovare quattro persone che sono disposte a giocare a questo titolo.

COMMENTO

Non sarei così drastico come è stato Paolo nel suo commento. E' infatti indubbio che ci troviamo di fronte a un titolo di livello mediocre che comunque, almeno per quello che riguarda alcuni aspetti (fondamentalmente la grafica), risulta perlomeno dignitoso. I campi di gioco, siano in terra, cemento o erba, sono abbastanza curati e anche le animazioni, seppure non particolarmente rapide, sono sufficientemente fluide. L'inquadratura, ormai classica per tutti i prodotti dedicati al tennis, segue in maniera precisa tutte le azioni di gioco e il discreto parlato digitalizzato sottolinea il punteggio. Peccato quindi per una certa scarsità delle opzioni, per una presentazione non certo all'altezza del Saturn e soprattutto per alcuni difetti a livello strutturale. I veri problemi di **Breakpoint** infatti risultano evidenti quando si inizia una partita contro il computer: sono sufficienti pochi scambi per notare una certa monotonia nell'azione (dovuta al fatto che l'avversario controllato dalla console difficilmente cambia schema di gioco) e la scarsa quantità di colpi presenti. In definitiva si tratta quindi di un titolo che, seppure passabile dal punto di vista tecnico, delude in quello che conta di più, ovvero nella giocabilità.

End

COMMENTO

Se devo essere sincero, non ho mai capito che senso abbia realizzare simulatori di tennis. In fondo, si tratta solamente di **Pong** con una grafica notevolmente migliorata. Beh, nel caso di **Breakpoint**, potrei tranquillamente dire che si tratta di **Pong** con piccoli miglioramenti nella realizzazione tecnica, visto e considerato il fatto che la grafica non è poi così impressionante. I campi di gioco poco curati e i tennisti malamente animati sono veramente deludenti, e il modo con cui i giocatori si muovono durante il cambio di campo fa sembrare che non si stiano affatto divertendo. E devo ammettere che in questo caso non sono soli visto che anche io non sono riuscito minimamente a divertirmi giocando al nuovo titolo targato Ocean. Non sono infatti molti i colpi a disposizione, i movimenti dei tennisti sono eccessivamente lenti, il comportamento in campo dei giocatori computerizzato è sempre lo stesso e sono veramente pochi i tornei a disposizione.

Paolo

CASA PRODUTTRICE: OCEAN

GENERE: SPORTIVO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: EUROPEA

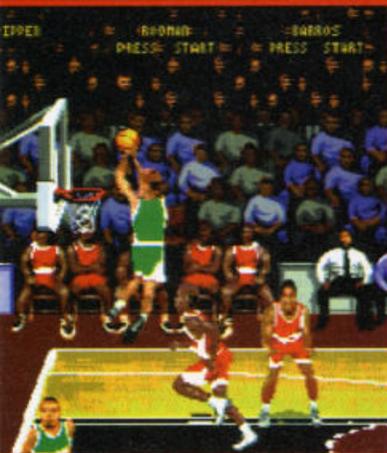
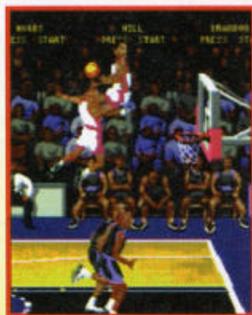
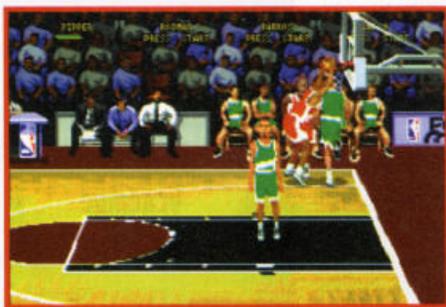
NUMERO GIOCATORI: 1-8

GRAFICA 65
▲ Discreta la realizzazione delle differenti superfici di gioco
▼ Tennisti abbastanza cubettosi e con movimenti eccessivamente lenti

SONORO 76
▲ I classici effetti sonori (voce dell'arbitro e folla)
▼ Il parlato si limita semplicemente al punteggio

GIOCABILITÀ 60
▲ Semplice sin dal primo istante
▼ I giocatori sembrano tutti uguali. Giocano sempre da fondo campo e difficilmente sbagliano sul servizio

LONGEVITÀ 59
▲ E' possibile giocare singolari e doppi con altri avversari umani
▼ Pochi altri stimoli

GLOBALE 60
Un prodotto realizzato con poca cura e che non merita eccessiva considerazione

Sembra proprio che alla Acclaim siano particolarmente a corto di idee, soprattutto per quello che riguarda i titoli dedicati al basket. Infatti, da quando la casa americana ha prodotto **NBA Jam**, oltre tre anni orsono, non ha fatto altro che lanciare, con precisione svizzera, tutta una serie di sequel che si differenziavano dall'originale solamente per pochi particolari. Era quindi facilmente prevedibile che, anche per **NBA Hangtime**, i programmatori non avrebbero mutato le loro abitudini (anche perché bisogna ammettere che il titolo ha riscosso, in qualsiasi edizione, un buon successo) realizzando un prodotto che, rispetto ai suoi predecessori, è dotato solamente di alcune piccole novità. E' quindi rimasta immutata la struttura di gioco, che offre la possibilità di affrontare tutte le squadre della NBA in incontri due contro due caratterizzati dal fatto che l'azione risulta particolarmente rapida e spettacolare. Questo perché non viene fischiato nessun tipo di fallo sul contatto fisico (è possibile buttare a terra gli avversari senza incorrere in nessuna sanzione disciplinare), e anche perché il principale modo per realizzare due punti è quello di eseguire delle spettacolari schiacciate. E' proprio questo uno degli aspetti che hanno subito i maggiori mutamenti in **NBA Hangtime.** Sono infatti state inserite una serie di nuove Slam Dunk tra cui le più particolari sono senza dubbio l'Alley-Hoop e la Double Dunk. La prima è una giocata che viene utilizzata anche nella realtà dai cestisti americani, e che consiste, nelle vicinanze del canestro, nel passare il pallone al compagno con un pallonetto. Ovviamente il compagno di squadra, una volta raccolto il pallone, eseguirà una devastante schiacciata al volo, senza dare agli avversari la benché minima possibilità di intervenire. La Double Dunk invece, oltre che più spettacolare dal punto di vista puramente visivo, è anche meno realistica. In pratica, uno dei due cestisti che compongono il team finta una schiacciata passando in seguito la palla in aria al compagno che, comple-

IL GIOCATORE IDEALE

Avete cercato inutilmente il vostro giocatore preferito tra tutti quelli presenti nel gioco? Non siete riusciti a trovare un cestista le cui caratteristiche tecniche si adattino alle vostre esigenze? A questo punto, invece di smettere di giocare, non vi resta che creare il vostro giocatore ideale! Si perché, al contrario di quello che accadeva in **NBA Live 97** della Electronic Arts, in **Hangtime** è presente una opzione che permette di costruire a proprio piacimento un cestista. Ovviamente, trattandosi di un titolo particolarmente arcade e in cui si possono effettuare giocate assurde, anche in questa sezione del gioco sono presenti alcune stranezze. Oltre infatti a creare dei giocatori normali è possibile realizzarne alcuni con la testa di gallina, con aspetto bambinesco oppure con sembianze femminili. Ogni volta che viene creato un giocatore, gli viene assegnato un numero e, inserendo questo numero nello schermo di selezione, è possibile riutilizzare sempre la propria creatura. Inoltre è possibile settare tutta una serie di statistiche, quali la capacità nel tiro da tre punti, nello stoppare e nel rubare la palla, per decidere quale siano le caratteristiche tecniche del vostro cestista ideale.

COMMENTO

Mi sono abbastanza stancato di continuare a vedere titoli di basket che sono identici a **NBA Jam**, con solamente alcune piccole differenze nelle opzioni e nella grafica. Purtroppo, anche il qui presente **NBA Hangtime** appartiene a questa categoria infatti, anche se sono presenti alcune interessanti novità, tra cui si segnala la possibilità di costruire il proprio personaggio (Michael Jordan con la testa di una gallina? Si può, si può...) e la realizzazione tecnica è veramente eccellente, con sprite di notevoli dimensioni e ottimamente animati, soprattutto se consideriamo che si tratta pur sempre di un Megadrive, dopo aver iniziato a giocare si nota subito che si tratta del solito due contro due in cui tutto quello che bisogna fare è semplicemente correre e schiacciare senza seguire nessuno schema. Sono presenti tutte quelle caratteristiche classiche della serie Acclaim, con nuove giocate veramente spettacolari e una notevole quantità di giocatori segreti quindi, se amate questo tipo di approccio al basket, potete tranquillamente prenderlo in considerazione, se invece cercate una simulazione accurata, cercate altrove.

Slogun

COMMENTO

Sono sempre stato un grande appassionato della serie di **NBA Jam** e, anche per questo motivo, devo ammettere che ho trovato questo nuovo episodio del titolo targato Acclaim molto divertente, con alcune trovate discretamente originali (le doppie schiacciate e, soprattutto, la possibilità di creare dei giocatori particolarmente assurdi) e con una realizzazione tecnica, veramente eccellente tanto nella grafica quanto nel sonoro. Bisogna comunque ammettere che, purtroppo, non sono presenti abbastanza novità per giustificarne l'acquisto se si possiede una delle precedenti edizioni, in particolar modo se si tratta della **Tournament Edition**. Tuttavia, se nessuno dei titoli di questa serie fa parte della vostra collezione di videogiochi e se siete interessati a una versione di questo sport particolarmente spettacolare, **NBA Hangtime** è senza dubbio il prodotto che fa al caso vostro.

End

tamente solo, schiaccia indisturbato. Realizzando tre volte consecutivamente una di queste giocate, senza lasciar segnare punti agli avversari, si ottiene il Team Fire, ovvero l'incremento delle percentuali di tiro di entrambi i componenti della squadra a livelli quasi perfetti (questa interessante caratteristica, già presente nei precedenti episodi, svanisce non appena viene realizzato un canestro dal team avversario). Per quello che riguarda le opzioni di gioco, oltre alle classiche che consentono di variare una serie di parametri quali la durata della partita, il metodo di controllo e altro ancora, è presente l'interessante possibilità di creare dal nulla un proprio giocatore, decidendone tanto le caratteristiche tecniche quanto l'aspetto fisico; è ancora presente poi l'opzione che permette di giocare fino in quattro contemporaneamente, aspetto questo che può essere tranquillamente considerato come uno dei punti di forza di NBA Hangtime e, in precedenza, di tutti gli episodi della serie.

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 87

▲ Gli sprite sono di notevoli dimensioni; ottime anche le animazioni e gli elementi di contorno

SONORO 85

▲ Il parlato digitalizzato è di buona fattura, così come gli effetti sonori
▼ Le musiche non sono eccezionali

GIOCABILITÀ 86

▲ La struttura di gioco è particolarmente semplice e coinvolgente
▼ Se volete una simulazione accurata, rimarrete delusi

LONGEVITÀ 72

▲ La possibilità di giocare in quattro rende il gioco particolarmente longevo
▼ Troppo simile ai suoi predecessori

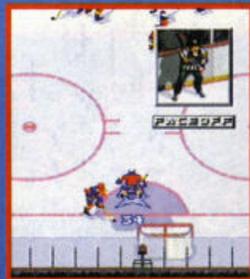
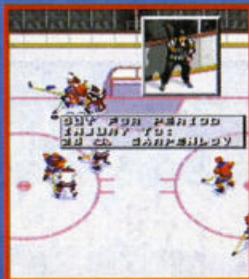
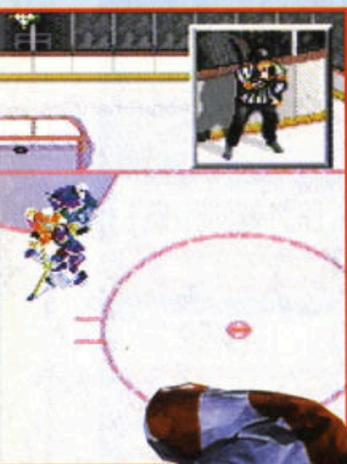
GLOBALE 83

Hangtime è uno dei migliori titoli di basket per MD; peccato la somiglianza con gli altri episodi della serie di **NBA Jam**

NHL '97

Con la cancellazione della versione Super Nintendo di **John Madden Football 97**, **NHL** resta il titolo più anziano della Electronic Arts per questa console ma, fortunatamente, questa simulazione dello sport di squadra più veloce del mondo non risente minimamente degli anni. Da sempre infatti la EA spadroneggia in questa categoria di giochi e quest'ultima sua fatica non fa altro che spingere al massimo uno schema di gioco ormai rodato e sgrossato da difetti per ottenere una giocabilità davvero invidiabile. Il primo impatto con **NHL** è massiccio ma non spaventoso, appena accesa la console infatti si viene sommersi da tutta una serie di opzioni che avrete a vostra disposizione prima di scendere sul ghiaccio. Le formazioni presenti sono quelle originali del campionato yankee: potrete così guidare i vostri campioni preferiti alla conquista della storica e ambitissima Stanley Cup. Le vostre scelte non si fermano comunque qua e dopo aver selezionato che genere di competizione volete affrontare, fra il solito range di offerte, è il momento di vestire gli scomodi panni dell'allenatore e decidere chi mandare in campo. E' infatti presente una sezione di coaching molto approfondita che vi consentirà non solo di selezionare lo schieramento più appropriato ma anche le tattiche di gioco che meglio si adattano ai vostri uomini e ai vostri avversari. Giunge quindi finalmente il momento di calzare i pattini e di scendere sul ghiaccio dove, c'è da scommetterci, se ne vedranno delle belle.

MAMMA, MARIO MI PICCHIA!

Diceva da piccolo Claude Lemieux quando le pigliava dal fratello maggiore. Ora entrambi sono affermati giocatori di hockey e capita che sul ghiaccio arrivino anche alle mani (magari non fra di loro!), ci siamo abituati. Siamo invece meno abituati a sezioni di combattimento nei giochi sponsorizzati dalla **NHL**, infatti qualche anno orsono la lega professionistica, che voleva redimere l'immagine di un hockey troppo violento, decise di porre il suo marchio solo su videogiochi che non esasperassero il lato violento di questo sport. E' così che dall'edizione 94 della fortunata saga su ghiaccio della EA che le risse non si vedono. Evidentemente qualcuno deve aver cambiato idea perché in questa cartuccia i giocatori arrivano alle mani e di brutto. La sezione di combattimento è molto curata e potrete sferrare tutta una serie di temibili colpi al vostro avversario prima che gli arbitri vi mandino in panca puniti. Ricordate comunque la prima legge della rissa su ghiaccio: la cosa migliore è bloccare l'avversario con la sua stessa maglia.

IL DILEMMA DELL'ATTACCANTE

Il punteggio è in parità e mancano pochi minuti alla fine dell'incontro. Un vostro compagno riesce a rubare un disco nel terzo di centrocampo e vi lancia in contropiede, voi ricevete il passaggio e vi trovate a tu per tu con l'estremo difensore avversario... che fare ora? Bella domanda. Con la varietà di colpi a vostra disposizione avete sicuramente l'imbarazzo della scelta. Eh sì, perché infatti non disponete solo del tiro e del passaggio ma ad esempio potete fintare il tiro oppure cercare di fintare e scartare il portiere. I comandi, sempre efficienti e immediati, vi lasciano un ampio margine di libertà e non solo in questo caso, durante tutto il gioco avrete sempre numerose opzioni fra cui optare, con il risultato che le azioni sono molto varie e le partite sempre diverse.

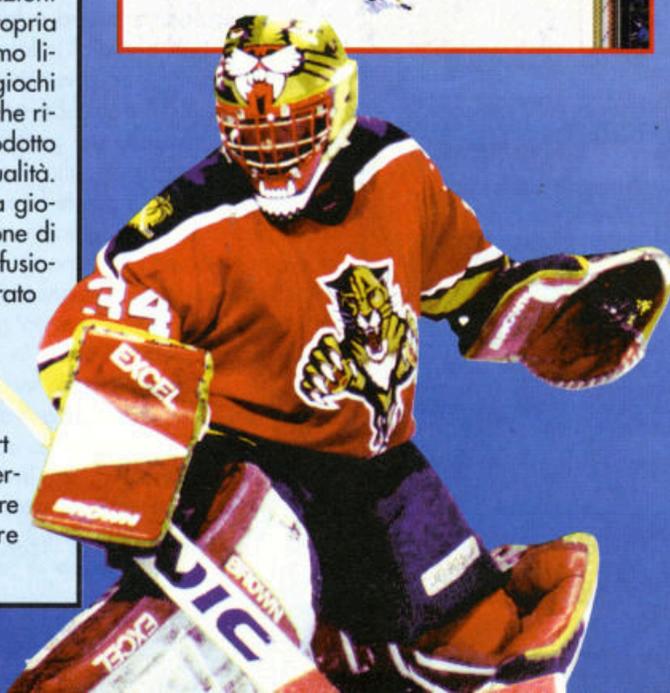
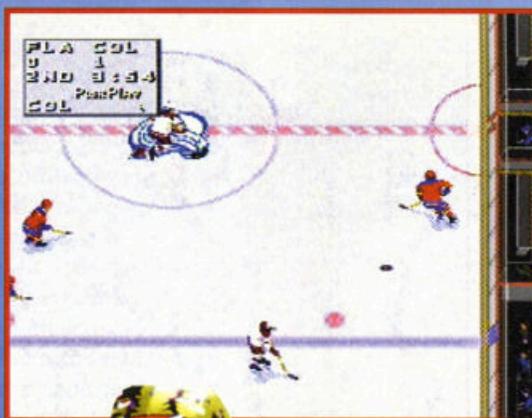
COMMENTO

Il 1997 sembra essere una stagione difficile per la Electronic Arts: le sue attuali riedizioni dei suoi hit sportivi stanno alternando consensi e delusioni nel pubblico. A quale di queste due categorie apparterrà questo **NHL**? Gioite o amanti dell'hockey! Fortunatamente i programmatori non hanno toppato la versione in questione! Non solo la giocabilità è rimasta quella ottima a cui eravamo abituati ma la velocità e il coinvolgimento risultano nettamente aumentati. Se a questo aggiungiamo il fatto che anche le opzioni e la veste grafica in generale sono stati migliorati arriviamo al solo risultato di trovarci davanti alla miglior simulazione di hockey per Super Nintendo. Rimane però il solito consiglio: se possedete una precedente versione cercate di provare il gioco prima di acquistarlo!

Puck

COMMENTO

E brava la nostra EA! Avevamo ancora in bocca l'amaro sapore della delusione per il flop di **Fifa 97** ed ecco che i maghi delle simulazioni sportive ritornano a far rispettare la propria fama con un hockey ghiaccio di altissimo livello. Personalmente questo genere di giochi non sono i miei preferiti ma non si può che rimanere impressionati davanti a un prodotto del genere e ammetterne le indubbie qualità. **NHL 97** ha i suoi punti di forza in una giocabilità eccellente ed in una furiosa azione di gioco, che però non scade mai nella confusione. Oltre questo, il gioco è ben strutturato anche dal punto di vista grafico e per quanto riguarda le opzioni non scopriamo certo oggi che alla Electronic Arts in questo campo non sono secondi a nessuno. Se siete patiti di sport e non possedete qualche precedente versione del gioco non potete farvi scappare questa cartuccia che vi consente pure emozionanti sfide con gli amici.

Paolo

CASA PRODUTTRICE: **ELECTRONIC ARTS**

GENERE: **SPORTIVO**

DISTRIBUZIONE: **UFFICIALE**

VERSIONE: **EUROPEA**

NUMERO GIOCATORI: **1-2**

GRAFICA 90
▲ I personaggi sono più grandi rispetto alla versione precedente

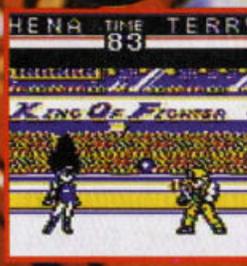
SONORO 81
▲ Il pubblico reagisce alle diverse azioni di gioco. Effetti di buona qualità

GIOCABILITÀ 87
▲ Ormai i controlli sono gli stessi da anni e non avrete alcun problema a immergervi nel gioco

LONGEVITÀ 89
▲ Non è cambiato molto dal punto di vista della varietà per un semplice motivo: c'era già tutto

GLOBALE 88
Fortunatamente **NHL 97** non ha risentito della perdite di giocabilità di molti titoli della EA. Era e rimane un ottimo gioco

The King of Fighters 95

Catapultati in un torneo di livello mondiale, in **King of Fighters 95** vi troverete tra i quindici migliori lottatori del pianeta, che si affronteranno in sfide all'ultimo sangue per decidere chi è il migliore. Tutti i personaggi sono molto caratterizzati e oltre alle classiche mosse, che tutti sono in grado di fare, hanno peculiari tipi di attacchi e movimenti che li rendono unici. Infatti in questo gioco durante il match avrete, oltre alla solita possibilità di colpire o lanciare il vostro avversario, la non secondaria facoltà di schivare i suoi attacchi, diventando per alcuni secondi invincibili, e di ripartire subito dopo con devastanti contrattacchi. Naturalmente ci sono anche le mosse speciali che però vengono eseguite in modo diverso e molto più immediato. Non dovrete infatti eseguire la solita combinazione di tasti ma dovrete raccogliere le vostre energie fino a quando non avete riempito l'apposita barra: a questo punto vi viene offerta la possibilità di sferrare il devastante attacco premendo solo contemporaneamente A e B. Se poi vi stufate del torneo potete anche cimentarvi nel team mode in cui dovete selezionare tre lottatori e sfidare una pari formazione avversaria: vince la compagine che per prima riesce ad eliminare una volta i tre nemici. Da non dimenticare che i programmatori della Takara hanno rispolverato la fin troppo dimenticata opzione per giocare in due in link che vi consentirà il non indifferente divertimento di potervi malmenare con qualsiasi vostro amico, elettronicamente parlando.

COMMENTO

I picchiaduro è difficile che vengano convertiti al meglio sul Gameboy per le indubbie limitazioni tecniche e pratiche che questa console ha. Fortunatamente però, **King of Fighters 95**, come del resto altri giochi del genere usciti recentemente, è uscito abbastanza bene da questo forzato ridimensionamento. La grafica è decisamente buona e la possibilità di disporre di ben quindici lottatori diversi dovrebbe assicurarvi un divertimento prolungato. In fondo **KoF** potrebbe essere anche la massima espressione del genere sul portatile Nintendo grazie anche alla profondità e alla varietà di quello che potete fare una volta scesi nell'arena: attacchi e mosse speciali, opzioni e tant'altro sono sintomo di un'estrema cura nella realizzazione. Ogni tanto viene come la sensazione che a questo gioco manchi qualcosa di indefinibile, che in fondo non gli consente di essere perfetto, forse non ha l'intensità di **Killer Instinct** o il divertimento di **Tohshinden**, ma rimane comunque uno dei titoli più appetitosi di questo inverno che i patiti di picchiaduro che già posseggono i best di questo genere non si lasceranno sicuramente sfuggire.

Puck

CASA PRODUTTRICE TAKARA

GENERE PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE IMPORTAZIONE

VERSIONE AMERICANA

NUMERO GIOCATORI 1-2 (IN LINK)

GRAFICA 88
▲ Buona quanto lo possono consentire le potenzialità della macchina
▼ Qualche volta però sembra che i programmatori si siano dimenticati dei dettagli!

SONORO 76
▼ Gli effetti non infastidiscono ma non creano nemmeno una grande atmosfera

GIOCABILITÀ 87
▲ Una volta che avete capito come sferrare tutti i colpi a vostra disposizione, non avrete più problemi
▼ Soltanto due pulsanti sono una limitazione

LONGEVITÀ 92
▲ Quindici personaggi e la possibilità del link dovrebbero bastare

GLOBALE 85
Un ottimo tentativo di contrastare la leadership di **Tohshinden** e **Killer Instinct**

Mario's Picross 2

CASA PRODUTTRICE
PUZZLE

GENERE
NINTENDO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

Lo schema del gioco è piuttosto semplice da spiegare. Vi trovate davanti ad una griglia di quadrati suddivisi in una sorta di tabellina. A capo di ogni riga e di ogni colonna trovate dei numeri: queste sono le dimensioni dei buchi che dovete lasciare nel disegno. Se ad esempio in una riga di cinque caselle trovate il numero due vorrà dire che questa conterrà tre caselle piene intervallate di un buco di due caselle. Così facendo riuscirete a eliminare tutte le caselle in eccesso e ottenere, con quelle che rimangono, una sorta di disegno molto stilizzato. All'inizio di ogni livello avete 30 minuti che però calano drasticamente ogni volta che sbagliate ad eliminare un quadratino. Il gioco risulta piuttosto intrigante anche se, una volta capiti un paio di concetti fondamentali, vi disinteresserete totalmente della figura che si sta componendo sullo schermo per dedicarvi solamente ai calcoli su quali tasselli eliminare In questa seconda uscita di Picross ci sono tre schemi 5x5, che non dovrebbero crearvi grosse difficoltà. Si passa poi a degli schemi 15x15, decisamente più complessi, per poi giungere al mastodontico livello finale in cui la figura è suddivisa in ben quattro schermi grossi come i precedenti. Il problema qui sta nel fatto che difficilmente riuscirete a capire in anticipo di che figura si tratta, anche se i programmatori vi sono venuti incontro con una sorta di riassunto delle schermate poste in un angolo del visore. Forse però il maggiore miglioramento rispetto alla precedente versione consiste nel fatto che ora i salvataggi sono possibili non solo al termine di ogni livello ma anche nel bel mezzo di uno schema. Vostra madre vi vuole mandare a fare la spesa? La vostra ragazza vi telefona? Inizia la partita? Nessun problema, potrete in qualunque momento registrare e riprendere in seguito.

COMMENTO

La prima cosa che colpisce in positivo di **Picross** è che si tratta di uno dei pochi puzzle game che non hanno assolutamente nulla a che fare con **Tetris**. La seconda cosa che colpisce, questa volta in negativo, è che le variazioni rispetto al primo gioco della serie sono minime e comunque non giustificano l'acquisto da parte di chi già lo possedeva. A parte questo rimane un puzzle game molto immediato e intrigante che sfrutta un'idea apparentemente semplice per tirarne fuori una cartuccia molto coinvolgente e divertente, non si tratta altro che di seguire dei numeri per eliminare delle caselle! In fondo però un certo gioco russo non era altro che sistemare alla bene e meglio dei pezzi che vi piovevano dal cielo e sappiamo tutti che fine ha fatto! Se state cercando un nuovo puzzle in attesa dell'ultimo nato della famiglia dei **Tetris** questo potrebbe essere il titolo che fa per voi.

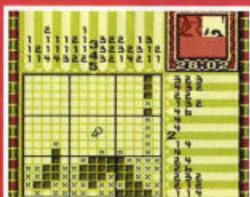
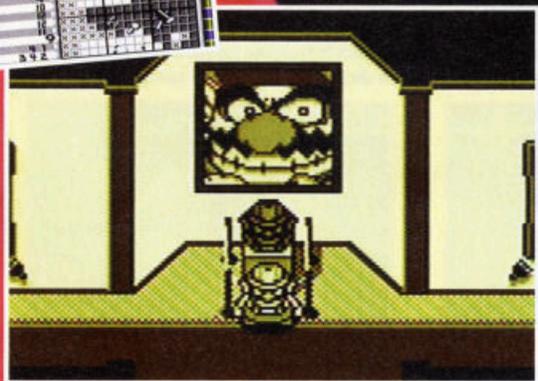
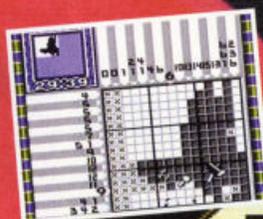
Puck

GRAFICA 85
▲ Molto semplice e fondamentale, esattamente quello che serve per un gioco del genere

SONORO 76
▲ Gli effetti sonori, pur se quantitativamente limitati, sono di buon livello e seguono passo passo l'evolversi dei livelli

GIOCABILITÀ 84
▲ Forse soltanto **Tetris** è più immediato e semplice nei controlli

LONGEVITÀ 87
▲ Una volta completato proverete a battere i record di velocità. Il livello multischermo è comunque decisamente complesso

GLOBALE 85
Un altro grande rompicapo dalla Nintendo che ha anche il pregio di non imitare **Tetris**. Peccato le somiglianze con la prima edizione

MEGA

Rieccoci di nuovo in sella per una bella galoppata nel mondo della trasgressione videoludica. Perché questa terminologia equina? Beh, mentre scrivo queste righe l'ora di pranzo è passata da un pezzo, ma io non ho ancora toccato cibo onde ultimare la stesura di questi trucchi nei tempi previsti e così la mia fame si è intensificata a un punto tale che ora come ora mi mangerei un cavallo! La fame, vedete, gioca strani scherzi alla mente umana... Scherzi alimentari a parte, questo mese abbiamo in serbo dei trucchi davvero interessanti. Quello per *Donkey Kong Country 3*, per esempio, che farà piangere dalla commozione più di un fruitore di questo capolavoro piattaformico. Oppure quello per la versione Saturn di *Ultimate Mortal Kombat*, che permetterà agli interessati di assumere il controllo dei lottatori segreti, il Santo Graal di tutti i titoli di questa serie. Quanto basta, insomma, per saziare la vostra inesauribile fame di cheat. Almeno fino al mese prossimo. Non mi resta dunque che augurarvi "buon appetito!" e, dato che con le parole sono tornato al mio summenzionato problema nutrizionale, augurare altrettanto a me stesso...

A cura di Fabio D'Italia

DONKEY KONG COUNTRY 3
SUPER NES
Jingle Bells, Jingle Bells, Jingle All The Way...

Direttamente dalla Rare ecco giungere un tardivo ma apprezzabilissimo regalo di Natale: un trucco che permette di commutare le musiche che fanno da sottofondo ai *bonus game* in tipiche melodie natalizie e di sostituire le solite stelle e banane verdi con decorazioni per l'albero di Natale e regali impacchettati: troppobbello!!! Non dovete fare altro che andare alla schermata per la selezione della partita, premere LRRLRRLRLR (i tasti superiori del joypad) e, quando vi viene chiesto di inserire un codice al posto del vostro nome, digitare la parola 'MERRY'. Ed ecco che, entrando in un *bonus stage*, potrete assaporare ancora l'inconfondibile atmosfera natalizia. Quand'è che la Rare smetterà di stupirci?

WING COMMANDER
SUPER NES
Promozione e Nave Migliore

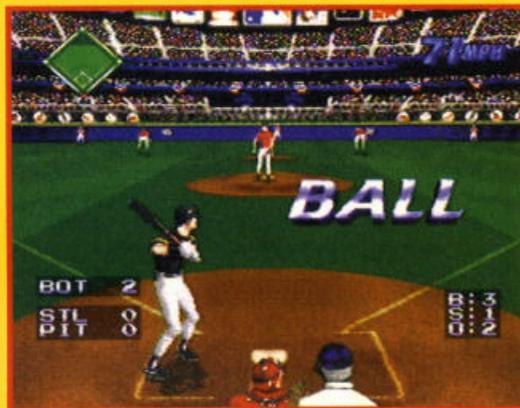
Digitate 'Wildfire' al posto del nome che usate di solito e inserite il seguente codice: XQBVHKNL7H. Se l'operazione riesce vi ritroverete al comando di un *medium fighter* di classe Scimitar con 15 uccisioni a vostro credito. Inoltre, la battaglia per la Confederazione Terrestre dovrebbe avere un esito positivo e il vostro giocatore dovrebbe essere promosso al grado di *1st Lieutenant*. Niente male, eh?

TOHSHINDEN URA
SATURN
Personaggi Supplementari

Ecco un trucco esclusivo per l'ultimo titolo della serie **Tohshinden**. I codici che seguono vi permetteranno di avere altri quattro personaggi fra cui scegliere. Essendo tutti dei boss, sono eccezionalmente duri a morire e vantano delle mosse speciali davvero sfiziose. Dunque, per ottenere quanto detto, fate così...

Alla schermata con la scritta PRESS START premete in sequenza A, B, Z, X, Y, C per attivare Wolf e Replicant. Per controllare Sho e Vermilion, invece, premete A, Z, C, X, B, Y e quindi A, Y, C, X, B, Z. Se il trucco ha funzionato, sentirete suonare una campana. Andate quindi alla schermata per la selezione del personaggio e procedete alla scelta del vostro boss fra i quattro disponibili.

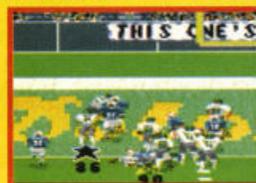
ATRIX

KEN GRIFFEY JR'S WINNING RUN
SUPER NES
Codici a Carrettate!

1. TITOLI - Per vedere i titoli di coda, premete in sequenza B, A, GIU', B, SU, B, B e A nella schermata col titolo del gioco.
2. SQUADRE NASCOSTE - Nella schermata col titolo del gioco premete in sequenza A, B, X, Y, SU, GIU' e SELECT per trovare quattro squadre nascoste. Peccato che prima si debba completare un'intera stagione! Se riuscite a completare una stagione da 162 partite avrete a disposizione quattro squadre. Completando una stagione da 26 o una da 52 partite, invece, avrete a disposizione solo una o al massimo due squadre.
3. RALLENTAMENTO - Premete in sequenza SINISTRA, A, DESTRA, GIU', Y e SELECT per rallentare i runners e gli esterni della squadra avversaria.

Questo cheat funziona solo con la metà corrente degli inning.
4. SUPER LANCI - Premete in sequenza B, A, GIU', B, A, SINISTRA, SINISTRA e SELECT per effettuare dei lanci super.
5. CORSA ALLA CASA BASE - Questo codice funzionerà solamente nella gara dell'Home Run Derby. Premete in sequenza B, Y, B, Y e SELECT. Ora, ogni volta che ogni volta che lancerete la palla vi verrà assegnato un home run!
6. LANCI CASUALI - Premete in sequenza SINISTRA, Y, A, DESTRA e SELECT per fare dei lanci a caso con l'attuale pitcher.
7. BRAVURA AL MASSIMO - Premete in sequenza A, DESTRA, GIU', SINISTRA, A, GIU' e SELECT per portare ai valori massimi la bravura della vostra squadra. Questo trucco durerà per la metà corrente degli inning.

JOHN MADDEN '96
SUPER NES
Il Ballo del Touchdown

Questo trucco vi farà spanciare dalle risate (se funzionerà). Ogni volta che la vostra squadra fa un touchdown, potete decidere quale sarà la loro "danza della vittoria"! Ce ne sono otto, e sono tutte alquanto ridicole. Non appena il vostro giocatore supera la linea, tenete premuti i tasti indicati qui di seguito:

DANZA 1:	Y + SU
DANZA 2:	Y + GIU'
DANZA 3:	Y + SINISTRA
DANZA 4:	Y + DESTRA
DANZA 5:	B + SU
DANZA 6:	B + GIU'
DANZA 7:	B + SINISTRA
DANZA 8:	B + DESTRA

SUPER GHOULS AND GHOSTS
SUPER NES
Selezione dello Stage e Sound Test

Per questo classicissimo platform abbiamo scovato un trucco tanto vecchio quanto richiestissimo. Nella schermata delle opzioni, premete GIU' finché la scritta 'Exit' non viene evidenziata. Poi, tenete premuti L e START sul joypad per il secondo giocatore e START sul joypad per il primo giocatore. Quando siete pronti a giocare, evidenziate 'Exit', premete il tasto A per uscire dalla schermata delle opzioni e quindi uscite ancora per tornare alla schermata col titolo del gioco. A questo punto non vi resta altro da fare che premere START per iniziare!

SUPER PUNCHOUT
SUPER NES
Giocatori Giapponesi

Per dare ai vostri pugili nomi giapponesi, evidenziate la scritta 'New Game' e tenete premuti i tasti X e A.

MECHWARRIOR 3050
SUPER NES
Moltitudine di Mech

Questo cheat vi permetterà di giocare usando MADCAT o un qualsiasi mech nemico. Nella schermata della Triburon Entertainment premete in sequenza GIU', A e X, quindi recatevi direttamente alla schermata delle password e digitate XTRM3K. Ora avrete a disposizione tutti i mech.

STREET RACER
GAME BOY
Codice della Silver Cup

Il codice che andiamo a proporvi vi permetterà di accedere alla modalità di gioco Silver Cup. Dunque, non dovete fare altro che digitare JXPSVW nella schermata per l'inserimento del codice d'accesso.

CYBERSPEED
SATURN
Password per l'Hard Skill Level

Usate i codici sottostanti per selezionare un livello di abilità "Hard" con la Supership (Velocità = 9)...

2.	4XVHBBBCDBCDBG
3.	4YVRBBCDFCDDBJ
4.	40WOBCCFGCDDBL
5.	41W7BDDGGCDFBN
6.	43XGBDDGHCFGBQ
7.	44XNBFDHJCFGBS
8.	46YZBFFHKDHGBV
9.	47Y5BGFJLDHGBX
10.	49ZDBHFKLFHGBZ

PENGUIN WARS
GAME BOY
Selezione dello Stage

Nella schermata per la selezione del personaggio, spostate il puntatore su un personaggio, quindi premete SINISTRA e B e, mantenendo la pressione su questi tasti, premete il tasto A. A questo punto non vi resta altro da fare che premere SU o GIU' per scegliere il livello che volete affrontare.

NIGHTS
SATURN
Menù Segreto

Il formidabile trucco che andiamo a proporvi funziona sulla versione PAL.

1) Alla schermata con il logo del Sonic Team premete A, B, DESTRA, A, C, A, GIU', A, B, DESTRA, A.

2) Se questa operazione è stata eseguita come si deve, dovreste udire la parola "Aptiva!", come se il vostro tempo stesse per esaurirsi.

3) Quindi, alla schermata col titolo del gioco, premete SU, GIU', SINISTRA, DESTRA e, simultaneamente, A e START.

4) Il suono di una campana originaria di **Sonic 1** indicherà che tale procedura è stata eseguita correttamente.

5) Ora evidenziate uno dei sogni di Elliot e premete X, Y, Z, Y, X.

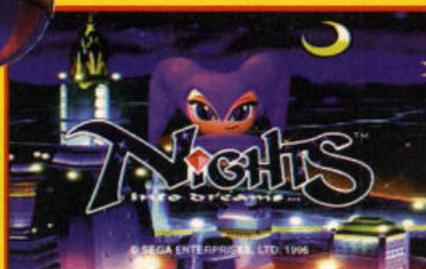
6) Premete START.

7) Nei panni di Elliot, mettete la partita in pausa e premete DESTRA, A, SINISTRA, SINISTRA, Y.

8) Premete START.

9) Raccogliete 50 gemme e saltate.

10) A mezz'aria, mettete la partita in pausa.

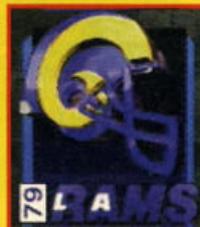
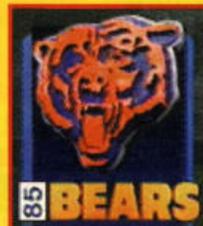
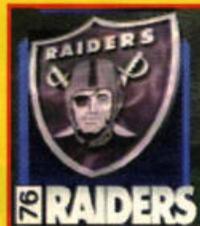
11) Vedrete apparire un menù di opzioni che vi permetterà di cambiare il limite di tempo, rimuovere le sveglie e accedere a tutti i livelli nella modalità di gioco normale e nella modalità per due giocatori "uno contro uno".

EARTHWORM JIM 2
SATURN
Codici dei Livelli

E anche nella versione Saturn l'eroico invertebrato della Shiny potrà scorrazzare dove gli pare e in qualsiasi momento...

Livello 2: Pistola (normale) - energia - pistola blu - sandwich - barattolo di vermi
Livello 3: Bubble gun - sandwich - sandwich - bubble gun - energia
Livello 4: 3 gun - pistola - missile gun - 3 gun - pistola blu
Livello 5: Energia - bubble gun - proiettile - barattolo di vermi - Jim
Livello 6: Proiettile - sandwich - pistola - Jim - pistola
Livello 7: Missile gun - pistola blu - bubble gun - proiettile - sandwich
Livello 8: Pistola blu - barattolo di vermi - proiettile - missile gun - Jim
Livello 9: Proiettile - pistola - missile gun - proiettile - Jim
Livello 10: Sandwich - pistola - Jim - pistola blu - pistola blu
Livello 11: 3 gun - proiettile - bubble gun - energia - bubble gun
Livello 12: Missile gun - energia - proiettile - energia - energia

ULTIMATE MORTAL KOMBAT
SATURN
Opzioni Nascoste

Udite udite! Il menù alternativo a cui potrete accedere grazie a questo trucco vi permetterà di cambiare il tempo a disposizione per eseguire la fatality e di avere a disposizione i lottatori segreti. Alla schermata col titolo del gioco, premete in sequenza C, R, A, Z, Y, C, Y, R, A, X. (CRAZY CYRAX). Ora andate alla schermata delle opzioni e premete SU per richiamare detto menù.

MADDEN '97
SATURN
Squadre Segrete

Inserite i codici che seguono e avrete a disposizione altre due squadre. Ognuna di esse si avvale di giocatori formidabili, per cui vincere il Super Bowl sarà molto più facile.
1) Alla schermata per la selezione della squadra (Select Team) tenete premuto Z e premete quindi X. Si attiverà così la selezione casuale della squadra.
2) Premendo ripetutamente lo stesso tasto, prima o poi vedrete apparire anche le squadre segrete.

SUPER STREET FIGHTER
SUPER NES
Battaglia di Gruppo

Alla schermata di selezione, premete L, R, L, R, L, R, R, L sul joypad del secondo giocatore per accedere alla battaglia di gruppo.

PARODIUS DELUXE PACK
SATURN
Armi Superiori

Per potenziare le vostre astronavi nel fantasmagorico sparatutto della Konami, fate quanto segue...
1) Mettete la partita in pausa.
2) Premete in sequenza SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, B, A, START.

MAGIC CARPET
SATURN
Menù Segreto

Eccovi un trucco che vi permetterà di accedere a un menù di opzioni segrete mediante il quale potrete potenziare gli incantesimi dei vostri personaggi e saltare i livelli. Per accedere a questo menù dovete attivare i seguenti effetti sonori nell'ordine indicato: 11, 31, 15, 5, 26, 22. Ora avviate la partita e inserite la pausa, quindi premete X per ottenere tutti gli incantesimi, Y per completare il livello e Z per ricevere quintali di Mana.

JURASSIC PARK
GAME BOY
Salto di Livello

Nella schermata col titolo del gioco, premete in sequenza SU, GIU', SINISTRA, SU, GIU', DESTRA e SELECT. Ripetete l'operazione finché non udite un'esplosione. Se il cheat ha funzionato, mettete la partita in pausa e premete SELECT per saltare i livelli.

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

LA GUIDA - PARTE 1

Mega CONSOLE è lieta di proporvi la prima delle tre parti che compongono l'attesissima guida ai misteri di Donkey Kong Country 3!

WELCOME TO DONKEY KONG COUNTRY!

Questo mese ci occuperemo dei primi quattro mondi: Lake Orangutanga, Kremwood Forest, Cotton Top Cove e l'insidiosa isola di Mekanos. Questa guida mostra dove trovare i due Barili Bonus e come ottenere la moneta di Donkey Kong (DK Koin) in ogni livello. Lake Orangutanga è un mondo facile, per cui i fruitori delle prime due avventure non dovrebbero avere problemi a percorrerlo. Tuttavia, quando raggiungerete Mekanos dovrete avere la bravura di un dio dei platform, altrimenti andrete incontro a un destino poco piacevole. Comunque, avanti con lo spettacolo...

MONDO N. 1: LAKE ORANGUTANGA

LAKESIDE LIMBO

1° BARILE BONUS

Il primo Barile Bonus si trova in un punto che precede di poco il sito della lettera 'O' di Kong. Fate attenzione alla crepa nelle tavole di legno, quindi lanciate Kiddy in aria per trasformare detta crepa in un foro più ampio. A questo punto buttatevi di sotto per entrare nel primo Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Troverete il Koin Kremling subito dopo aver oltrepassato il primo Barile Bonus. Per acquisire la moneta di Donkey Kong raccogliete il barilotto di metallo e lanciatelo sopra la testa del Kremling: il barilotto rimbalzerà sulla parete e colpirà il ribaldo sulla schiena.

2° BARILE BONUS

Quando raggiungete la lettera 'N' di Kong, gettatevi nella voragine per finire in acqua e quindi nuotate verso destra per trovare il Barile Bonus. Nuotando nella medesima direzione troverete anche delle vite nascoste.

DOORSTOP DASH

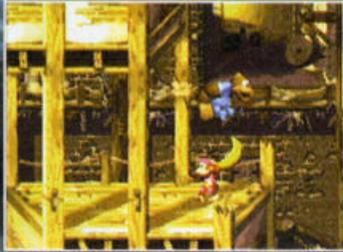
1° BARILE BONUS

Subito dopo la lettera 'O' di Kong troverete una fune. Camminate verso sinistra oltre la fune e troverete una porta nell'angolo superiore sinistro con una leva sulla destra. Lanciate Dixie verso la leva per far sì che la porta si apra, quindi attivate la chioma-elicottero di Dixie e volate verso sinistra per varcare detto ingresso. Al di là di esso troverete il Barile Bonus.

2° BARILE BONUS

Dopo il Barile dei Continue troverete una grossa fune sorvegliata da un Buzzer. Salite in cima alla fune e quindi saltate verso destra. Evitate il Buzzer e aprite la porta usando l'apposita leva. Troverete così il secondo Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Quando raggiungete l'ampia voragine situata vicino alla fine del livello usate Dixie per scendere, fluttuando, nell'abisso e tenetevi sulla sinistra per raccogliere la scia di banane e trovare una sporgenza stretta. Camminate verso sinistra e lanciate Dixie verso la leva in alto per far sì che la porta situata sopra il Koin si apra. Fatto ciò, lanciate rapidamente il barilotto attraverso la porta aperta: il barilotto rimbalzerà e colpirà il Koin.

TIDAL TROUBLE

LA MONETA DI DONKEY KONG

Il Koin si trova all'inizio di questo livello. Usate Kiddy per lanciare Dixie sopra il tetto della capanna, quindi fatele raccogliere il barilotto e lanciatelo sopra la testa del Koin affinché rimbalzi sulla parete e vi permetta di agguantare liberamente la moneta.

1° BARILE BONUS

Saltate nell'acqua al di sotto della lettera 'O' di Kong. Nuotate verso sinistra per trovare una cassa contenente Enguarde, quindi nuotate verso destra uccidendo chiunque ostacoli il vostro cammino. Nuotate quindi sotto la piattaforma per trovare il Barile Bonus.

2° BARILE BONUS

Una volta che avete raggiunto i due Knick Knack, saltate verso destra. Raccogliete quindi il Knocka e usatelo per frantumare il Booty Bird, dopodiché usate Kiddy per saltare a destra sopra l'acqua. Se l'operazione è stata eseguita in modo corretto, Kiddy approderà su una piattaforma: quella su cui giace il secondo Barile Bonus.

SKIDDA'S ROW

1° BARILE BONUS

Quando raggiungete un insidioso pendio, fate attenzione al Krimp che occupa da solo la zona. Scavalcatelo saltando verso destra e troverete il Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Subito dopo il Barile dei Continue troverete il Koin. Come al solito, potrete mettere le mani sulla moneta che questo protegge raccogliendo il barilotto e lanciandolo sopra la sua testa.

2° BARILE BONUS

Dopo la lettera 'N' di Kong troverete un capanno sulla cima del quale scorrazzano due Skidda. Fateli secchi e quindi saltate verso l'alto per trovare il secondo Barile Bonus.

MURKY MILL

1° BARILE BONUS

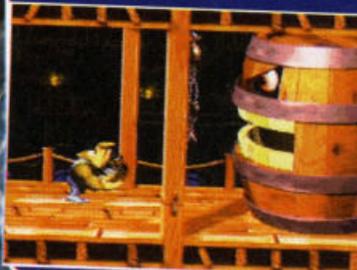
Subito dopo il Barile dei Continue troverete un Buzzer verde. Scavalcatelo con un salto, raccogliete il barilotto e quindi lanciatelo all'indirizzo di questa minaccia volante. Poi saltate e atterrate con forza sulla botola per trovare il Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Dopo aver saltato il primo baratro in cui vi imbattete dopo aver trovato il Barile dei Continue, continuate a camminare verso destra. Raccogliete il barilotto di metallo e lanciatelo contro la parete al di là del Koin. Se avete fatto tutto in modo corretto, l'arnese colpirà il Koin alle spalle.

2° BARILE BONUS

Dopo la lettera 'N' scenderete a un livello inferiore. Se vi dirigerete verso l'angolo sinistro verrete colpiti da un Barile Cannone nascosto su una sporgenza. Usate la proboscide aspirante di Ellie per far si che il barilotto di metallo si avvicini a voi: così facendo l'oggetto colpirà a morte il Buzzer e vi permetterà di raggiungere tranquillamente il Barile Bonus.

BELCHA'S BARN

Non appena un Belcha appare, correte verso di esso. Quando sputa un barile, saltate su di esso per mobilitare un Knick Knack. Saltate sull'insetto per capovolgerlo, quindi raccoglietelo e gettatelo nella bocca socchiusa di Belcha. Ogni volta che riuscirete a piantare un Knick Knack nella bocca di Belcha, questi emetterà un rutto fragoroso e scivolerà all'indietro. Ripetete questa procedura finché Belcha non cade dalla piattaforma.

MONDO N. 2: KREMWOOD FOREST

BARREL SHIELD BUST-UP

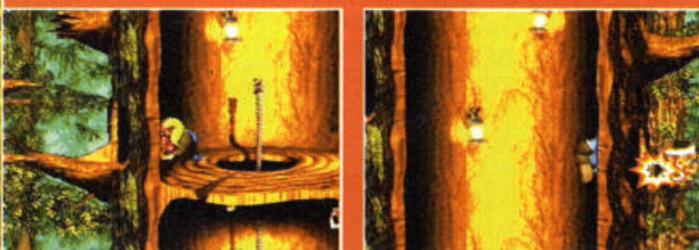
1° BARILE BONUS

Sotto la quarta fune, sulla destra, troverete un barile di polvere da sparo. Raccoglietelo e gettatelo contro la parete sulla sinistra: creerete così un passaggio che vi condurrà al primo Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Dopo la lettera 'N', camminate verso destra e mettetevi sul ramo che sporge in fuori. Lanciate Dixie verso il ramo di sopra, quindi raccogliete il barilotto di metallo e lanciatelo verso il Koin per mettere le mani sulla moneta. Usate quindi il barile di TNT per aprire un passaggio nel tronco e proseguire.

2° BARILE BONUS

Alla sinistra della bandierina si trova un barile di TNT. Usate il barile per aprire una breccia nella parete, salite e quindi dirigetevi a guisa di elicottero verso destra attraverso il foro nell'albero. Passerete attraverso tre fori simili prima di raggiungere il secondo Barile Bonus.

RIVER SIDE RACE

1° BARILE BONUS

Dopo la lettera 'K', usate Kiddy per oltrepassare con un balzo la prima pozza d'acqua, quindi camminate verso destra. Una volta atterrati sulla sporgenza che incontrerete, troverete il Barile Bonus.

2° BARILE BONUS

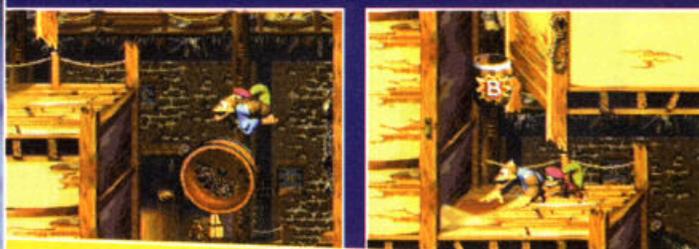
Dopo il Barile dei Continue oltrepassate i due Re-Koil. Superate con un salto il primo acquitrino e, quando avete raggiunto il secondo acquitrino, situato sotto la lettera 'N', gettatevi di sotto. Raccogliete il Barile dell'Invincibilità e usate i Buzzer rossi come passerelle per raggiungere la piattaforma: qui troverete il secondo Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Dopo aver raccolto la lettera 'G', saltate fuori dall'acqua e usate Kiddy per saltare verso sinistra sopra la superficie dell'acqua. Una volta raggiunta la sporgenza, raccogliete il barilotto e scagliatelo contro la parete per agguantare la moneta.

SQUEALS ON WHEELS

1° BARILE BONUS

Andate a sinistra della lettera 'O' e saltate sulla ruota. Andate di nuovo a sinistra e troverete poco più avanti il Barile Bonus.

2° BARILE BONUS

Dopo il Barile dei Continue camminate verso destra e salite sopra la prima ruota, quindi lanciate Dixie sulla seconda ruota e proseguite verso destra per trovare il Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Quando avete trovato la lettera 'N', saltate a ritroso sopra la ruota sulla destra, quindi saltate di nuovo verso destra. Ora non dovete fare altro che raccogliere il barilotto e gettarlo contro la parete che si trova alle spalle del Koin per ucciderlo.

SPRINGIN' SPIDERS

1° BARILE BONUS

Dopo la lettera 'K', gettatevi di sotto, verso sinistra, e prendete Squawks. Ora volate verso l'alto e quindi verso destra, attraverso un piccolo foro nell'albero. Continuate a spostarvi in tale direzione finché non incontrate un Buzzer verde. Uccidete il Buzzer e volate verso sinistra, così finirete dritti dritti nel Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Giunti al terzo Nid dopo il Barile dei Continue, lanciate Dixie lungo la diagonale alto-sinistra quando il Nid raggiunge il suo punto più alto. Raccogliete il barilotto e lanciatelo attraverso il foro di sopra: l'oggetto rotolerà e liquiderà il Koin colpendolo alle spalle.

2° BARILE BONUS

Alla destra della lettera 'G' troverete un Nid. Gettatevi nella buca situata accanto ad esso e troverete il secondo Barile Bonus.

BOBBING BARREL BRAWL

1° BARILE BONUS

Dopo aver trovato Ellie, fermatevi davanti al primo barile auto-sparante che incontrate, quindi voltatevi verso sinistra e colpite a morte il Booty Bird usando l'acqua immagazzinata nella proboscide di Ellie. Il volatile farà cadere un barile di TNT sul Buzzer di sotto, sgombrando la strada che porta al Barile Bonus.

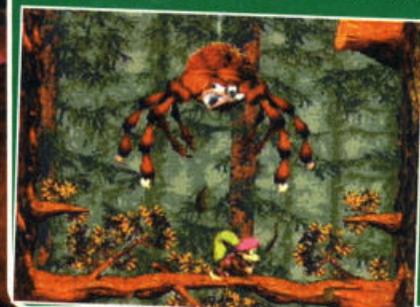
LA MONETA DI DONKEY KONG

Poco prima di giungere al Barile dei Continue, dovete saltare sopra due Buzzer rossi sotto ai quali si nasconde un barilotto di metallo. Usate Ellie per risucchiare il Barile, quindi camminate verso destra per trovare il Koin e fate rimbalzare il barilotto sulla parete per ucciderlo.

2° BARILE BONUS

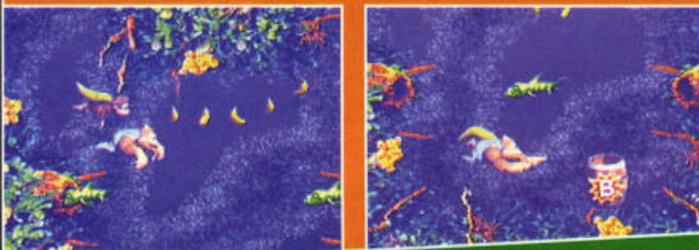
Dopo la lettera 'N' troverete due Knick Knack che corrono su per il pendio verso di voi. Seguite gli insetti verso sinistra, quindi saltategli sopra, scendendo presso il Barile Bonus.

ARICH'S AMBUSH

Per sconfiggere questa bestiaccia a otto zampe dovete raccogliere i barili di legno dalla parte superiore dello schermo e scaraventarli sul muso di Arich. Saltate sopra il ramo più basso e, quando Arich fa il secondo balzo, saltate sopra la parte superiore delle sue zampe e quindi sopra il suo dorso. Raccogliete il barile, aspettate il momento giusto per saltare giù e quindi mettetevi esattamente sotto di esso. Così, quando Arich si abbasserà, il barile lo colpirà sul muso! Il barile successivo va raccolto dal ramo in alto a destra. Dopo essere stato colpito per la seconda volta, Arich sparerà dei missili verdi, perciò mettetevi nell'angolo inferiore sinistro per evitare di essere colpiti, quindi ripetete la procedura di prima. Quando Arich avrà tirato le cuoia, potrete raccogliere il rottame e consegnarlo a Funky Kong affinché costui possa costruire l'hovercraft.

MONDO 3: COTTON TOP COVE

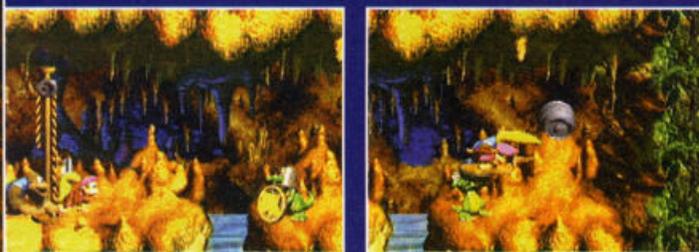
BAZZA'S BLOCKADE

1º BARILE BONUS

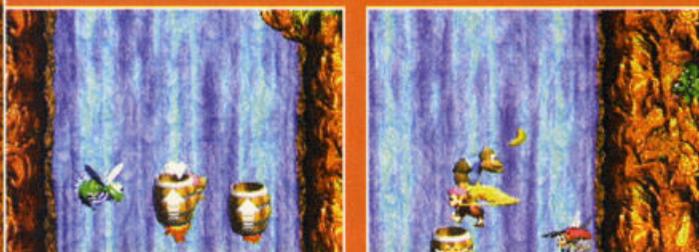
Dopo la sezione che scorre verso sinistra, nuotate verso destra e continuate a scendere superando i veloci Bazza. Continuando in questa direzione troverete il Barile Bonus.

2º BARILE BONUS

Dopo il Barile dei Continue, quando raggiungete la seconda sezione a scorrimento (verso l'alto, questa volta), andate a sinistra oltre i Bazza. Tenetevi bassi per evitare di essere colpiti e sulla sinistra troverete il Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Quando avete raggiunto la bandierina del traguardo, camminate verso destra e raccogliete il barilotto. Mettetevi sopra il Koin e lanciate il barilotto verso destra: il barilotto dovrebbe rimbalzare sulla parete e ucciderlo.

ROCKET BARREL RIDE

1º BARILE BONUS

Dopo il Barile dei Continue usate Dixie per oltrepassare, volando, i tre Knick Knack sulla sinistra. Il barile si trova davanti alla seconda cascata.

2º BARILE BONUS

Partendo dal punto in cui avete trovato la lettera 'G', buttatevi di sotto dal lato sinistro della sporgenza, quindi cadete dritti dritti nel Barile Bonus nascosto.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Appena oltrepassato il sito della lettera 'G' salite su per trovare un barilotto. In alto, sulla destra, si trova un barile auto-sparante. Voltatevi a sinistra, lanciate in aria il barilotto e saltate in fretta dentro il barile. Il barilotto dovrebbe rimbalzare sulla parete mentre voi distraete il Koin.

KREEPING KLASPS

1º BARILE BONUS

Superato il sito della lettera 'K' vi imbatterete in due Buzzer verdi che volano in circolo nella parte superiore dello schermo. Saltate verso l'alto fra i due insetti per entrare nel Barile Bonus.

2º BARILE BONUS

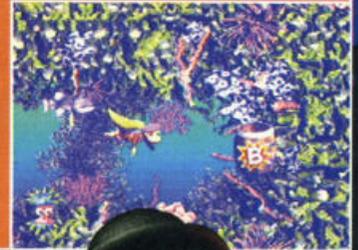
Oltre il Barile dei Continue vi imbatterete in tre Kracka (uno sopra, due sotto). Cercate con lo sguardo la singola banana che indica dove dovete andare, quindi gettatevi di sotto: sarete così sparati verso destra fino a entrare nel Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Vicino alla bandierina del traguardo troverete il Koin. Prendete il barilotto di metallo dalla capanna che si trova all'estrema destra dello schermo (al di là della bandierina), riportatelo nella zona occupata dal Koin, gettatelo contro la parete e agguantate la moneta.

FISH FOOD FRENZY

1° BARILE BONUS

Dopo la lettera 'K' cadrete giù e comincerete a nuotare verso sinistra. Quando raggiungete la prima sezione a scorrimento verticale (verso l'alto), nuotate verso la cima dello schermo, così finirete con l'oltrepassare un Lurchin. In quel punto troverete il primo Barile Bonus.

2° BARILE BONUS

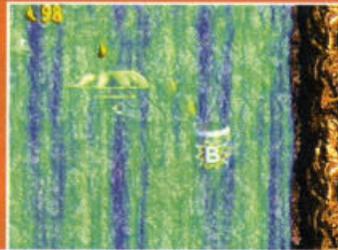
Poco prima di raggiungere il cartello con la scritta 'No Fish' troverete un passaggio che conduce verso l'alto. Prendete Nibbla affinché il Lurchin venga divorato, quindi spostatevi verso l'alto per trovare il Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Presso la bandierina del traguardo, lanciate Dixie verso una sporgenza situata nell'angolo sinistro dello schermo. Raccogliete quindi il barilotto e fatelo rimbalzare sulla parete per uccidere il Koin.

TRACKER BARREL BARREL

1° BARILE BONUS

Poco prima di raggiungere la lettera 'O', usate Dixie per volare verso destra e trovare il primo Barile Bonus.

2° BARILE BONUS

Una volta raccolto Ellie, camminate verso destra finché non passate davanti alla cascata. Andate quindi a sinistra, dietro la cascata, dopodiché eliminate i due Buzzer e saltate dentro il Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Raggiungete la fine del livello con Ellie: quando passerete davanti al cartello con la scritta 'No Animals', riceverete in dono un barilotto. Portatelo dal Koin (che troverete dirigendovi a sinistra) e mettetevi sopra di esso. Quindi, per agguantare la moneta, lanciate il barilotto contro la parete come al solito.

SQUIRT'S SHOOTOUT

Superare questa prova è facilissimo. Non dovete fare altro che riempire d'acqua la proboscide di Ellie e quindi colpire gli occhi di Squirt quando affiorano dalla cascata. Ogni occhio richiede due colpi, e per uccidere il boss dovete eseguire questa operazione per tre volte. Per evitare lo schizzo d'acqua sparato all'indirizzo di Ellie non dovete fare altro che saltare qua e là per lo schermo. Una volta che Squirt è stato sconfitto, raccogliete il primo sci.

MONDO 4: MEKANOS

FIREBALL FRENZY

1° BARILE BONUS

Dopo il Barile dei Continue, cadete nel vuoto e, raggiunto il fondo dello schermo, camminate verso sinistra. Usate Dixie per volare nella medesima direzione e centrare il Barile Bonus.

2° BARILE BONUS

Prima che raggiungiate la lettera 'N' vedrete un Karbine che spara tre palle di fuoco alla volta. Sopra questo spregevole essere, sulla sinistra, c'è una piattaforma nascosta e sopra di essa, il secondo Barile Bonus. Per raggiungerla, scaraventateci sopra Dixie.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Dopo aver raccolto la lettera 'N', cadrete giù e quindi tornerete nuovamente su. Proseguite quindi verso destra, raccogliete il barilotto, evitate le palle di fuoco e quindi mettetevi al di sopra del Koin. Per impadronirvi della moneta, fate rimbalzare il barilotto sulla parete come di consueto.

DEMOLITION DRAINPIPE

1° BARILE BONUS

Mettetevi sopra il quarto segmento di rotaie connesse al soffitto: per arrivarci dovrete evitare i Buzzer. Poi cercate con lo sguardo la banana che indica dove è nascosto il Barile Bonus.

2° BARILE BONUS

Dopo la lettera 'N' cercate con lo sguardo la buca con un Knick Knack volteggiante sopra di essa. Saltate dentro la buca successiva (quella con la banana) per trovare il secondo Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

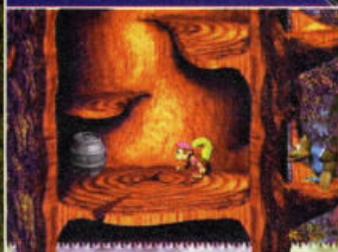
Alla fine del livello verrete sparati verso l'alto e quindi a destra. Raccogliete il barilotto e camminate verso sinistra. Superate il vuoto con un salto e scagliate il barilotto contro la parete alle spalle del Koin.

RIPSAW RAGE

1° BARILE BONUS

Dopo la lettera 'O' cercate con lo sguardo un barile di legno: raccoglietelo e uccidete con esso il Buzzer verde sulla sinistra, quindi uscite dal tronco dell'albero per trovare il Barile Bonus.

2° BARILE BONUS

Poco dopo aver superato il sito della lettera 'N', spostatevi verso l'alto finché non scorgete un barilotto di metallo. Raccoglietelo e uccidete il Buzzer sulla destra per raggiungere il Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Sotto la lettera 'G', scendete verso la banana isolata e questa vi farà scoprire un Barile Cannone nascosto. Questo vi sparerà in un Barile dell'Invincibilità. Spostatevi incessantemente verso l'alto finché la sega non si ferma. Raccogliete il barilotto, mettetevi sul ramo situato sopra il Koin e gettate il barilotto su di esso.

BLAZING BAZUKAS

1º BARILE BONUS

Partendo dal punto in cui avete trovato la lettera 'O', camminate verso destra con Squitter fino a passare attraverso il foro nel soffitto. Proseguite quindi verso destra e sparate qualche ragnatela all'indirizzo di Bazuka per evitare di essere colpiti: sopra troverete il Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Partendo dal punto in cui avete trovato il Barile dei Continue, buttatevi di sotto con Squitter, quindi proseguite verso sinistra: vedrete un Bazuka che spara barili di legno. Colpite dunque l'interruttore sopra di esso per trasformarli in barilotti di metallo. Infine, mettetevi rapidamente sopra il Koin affinché questi venga colpito da uno dei barilotti.

2º BARILE BONUS

Dopo aver raccolto la lettera 'N', proseguite verso sinistra e spostatevi verso l'alto. Al vertice di questa sezione, volate verso sinistra per trovare il secondo Barile Bonus.

LOW G LABYRINTH

1º BARILE BONUS

Prendete Squawks subito dopo il Barile dei Continue e volate verso sinistra. Passate quindi attraverso il foro che precede di poco detto barile: troverete così il primo Barile Bonus.

2º BARILE BONUS

Una volta che la lettera 'N' è stata raccolta, continuate a spostarvi verso l'alto finché non toccate il soffitto, quindi andate a sinistra. Fate attenzione al Buzzer verde che vola avanti e indietro, quindi, dopo averlo oltrepassato, scendete e volate verso sinistra. Ed eccovi dentro il secondo Barile Bonus.

LA MONETA DI DONKEY KONG

Quando uscite dal secondo Barile Bonus, salite e quindi dirigetevi verso sinistra per oltrepassare due veloci Buzzer. Passate oltre il cartello con la scritta 'No Animals' per prendere il barilotto, quindi puntate verso destra. Infine scaraventate il barilotto contro la parete affinché rimbalzi e uccida il Koin.

KAOS KARNAGE

Mettetevi sul lato sinistro o sul lato destro dello schermo. Kaos si sposterà a destra e a sinistra sparando le sue fiamme. Per evitare di essere colpiti, non dovrete fare altro che saltare o librarvi sopra il fuoco. Quando Kaos si ferma al centro dello schermo, saltate sopra le sue lame taglienti per raggiungere la testa, ma fate attenzione ai guantoni da pugile, in quanto possono buttarvi giù. Una volta raggiunta la sua testa, saltateci sopra per stordirlo. Dopo il secondo colpo subito, Kaos si toglierà l'elmetto e questo inizierà a fluttuare qua e là. Evitate i laser dell'elmetto e ripetete la procedura di cui sopra. Per evitare di essere colpiti dai laser, spostatevi rapidamente a destra e a sinistra senza fermarvi e continuate a colpire la testa di Kaos finché questi non lascia cadere uno sci. Portate quindi ambedue gli sci da Funky Kong affinché costui costruisca il Jetski.

Ormai ogni "saturnista" che si rispetti si sarà procurato una copia di NiGHTS e un accattivante joypad analogico di colore nero con cui giocarlo. E probabilmente starete già sudando parecchio per arrivare alla fine del gioco con un punteggio ragguardevole. Ebbene, noi di Mega CONSOLE vorremmo prevenire un'ulteriore produzione della sgradevole sostanza con la presente guida. Dunque riponete pure il vostro stick deodorante nell'armadietto del bagno e agguantate senza indugio il joypad: vedrete che d'ora in poi le vostre "notti" saranno più tranquille e piacevoli...

NiGHTS into dreams

NOTTI DA SOGNO

Prima di mettervi a produrre *link* in continuazione e a cercare icone nascoste, sarà meglio che trascorriate un po' di tempo a familiarizzare coi comandi di NiGHTS. A questo proposito, eccovi alcuni suggerimenti

I TASTI 'L' E 'R'

La funzione dei tasti L e R non si limita ad essere quella di far sì che NiGHTS esegua le sue acrobazie. Questi gli consentono anche di compiere giri di 90° e manovre di alta precisione che altrimenti sarebbero impossibili. Inoltre, con un po' di pratica da parte vostra, possono permettergli anche di eseguire dei *paraloop* (giri della morte) più larghi.

FINE DEGLI "INCUBI"

NiGHTS può distruggere gli abitanti di Nightmare (o Nightmarians, come dir si voglia) in quattro modi diversi: usando i *paraloop* (e quindi intercettandoli all'interno del vortice prodotto con tale acrobazia), attivando il *drill dash* (e quindi volando verso di essi mentre tenete premuto il tasto relativo), e sfruttando il *touch dash* (cioè a dire afferrandoli e ruotando attorno ad essi). Per essere più precisi, effettuando il *paraloop* (o "giro della morte", se volete) NiGHTS può intercettare i nemici all'interno del suo vortice e, grazie a quest'ultimo, disintegrarli; col *drill dash*, invece, il Nostro può avventarsi su di essi assumendo la forma di un proiettile perforante e, una volta investiti, trasformarli in sfere fluttuanti; infine, usando il *touch dash*, può afferrarli e quindi utilizzare su di essi il *drill dash*.

OGGETTI ROTANTI NON IDENTIFICATI

Torniamo per qualche riga sulla possibilità di risucchiare oggetti con il *paraloop* durante i *link*. Sappiamo che 'trascinare' gli oggetti permette a NiGHTS di mantenere un *link* lungo un grande spazio vuoto, ma che cosa succede se intanto sta facendo fare un loop agli oggetti? Ebbene, avrete forse notato che molti gruppi di stelline o di *chip* appaiono in formazione circolare. Ciò consente a NiGHTS di raccogliere gli oggetti ESTERNI del gruppo mentre sta circuendo quelli in mezzo per trascinarli con sé. Con un po' di pratica potrete usare questa tecnica anche su una fila da tre chip o tre stelline.

GIOCARE IN LINK

Il *paraloop* di NiGHTS riveste nel gioco un ruolo importantissimo, e non solo perché può servire a distruggere i Nightmarians. Quando NiGHTS esegue un *paraloop*, risucchia tutti gli oggetti che si trovano all'interno del cerchio descritto con questa mossa — anche se si trovano sullo sfondo o in primo piano. Questi oggetti non vengono incamerati immediatamente (come succederebbe qualora NiGHTS li toccasse) ma stanno, per così dire, alle calcagna di NiGHTS e vengono raccolti un secondo più tardi. Ciò è importantissimo al fine di mantenere un ampio *link*, dato che 'trascinare' oggetti in questo modo permette a NiGHTS di protrarre un *link* con un ampio margine dove altrimenti non ci sono oggetti per ripetere il *link*.

GIUDIZIO FINALE

A meno che non abbiate intenzione di raggiungere una A-Life (di cui parleremo più avanti) in un particolare livello, l'obiettivo che dovete raggiungere quando avviate una nuova partita è semplicemente quello di fare più punti possibile. E non preoccupatevi se state ancora sgobbando come matti per ottenere una "C": la votazione che vi viene data in ogni percorso è direttamente proporzionale al punteggio ottenuto.

CHECKPOINT 1: LIBERATE LA IDEYA!

Una volta che avete scelto il vostro sogno e il livello si è caricato, il vostro primo obiettivo è di liberare la gemma spirituale di Ideya dalla cella sferica fluttuante (nota anche come *Ideya Claw*) con la massima celerità. Questo perché: A) la distruzione della cella, se effettuata in tempi brevi, frutta un sacco di punti (120 punti meno il tempo impiegato per liberare la sfera, il tutto moltiplicato per 100), e B) il totale dei punti conseguiti viene **RADDOPPIATO** una volta che la gemma è in vostro possesso. Dunque raccogliete 20 *blue chip* e puntate direttamente verso la cella!

CHECKPOINT 2: BONUS TIME

A dispetto del nome, il Bonus Time è la sezione più importante del gioco. Una volta che avete distrutto la cella e recuperato la Ideya, il vostro unico obiettivo sarà di sfrecciare attraverso il percorso più volte che potete accumulando più punti che potete entro il limite di tempo concessovi. Eccovi un elenco di tutto ciò che può servire a NiGHTS per incrementare il suo punteggio...

LE CHIP

Le *chip* fruttano punti in due modi. In primo luogo, possono essere raccolte in sequenza con altri oggetti onde protrarre un *link*. In secondo luogo, quando NiGHTS torna al suo tempio alla fine di ogni percorso ricevete 50 punti per ogni *gold chip* che avete raccolto. Quindi, 99 *chip* (il numero massimo di *chip* che potete raccogliere) vi fruttano 4950 punti.

LE STELLINE

Avrete forse notato che a volte un Nightopian appare sopra il tempio di NiGHTS reggendo una lavagna sulla quale è segnato un numero. Questo è il totale di stelline che NiGHTS ha raccolto in un particolare sogno, e volando dentro al Nightopian nell'ultimo percorso (il quarto) potete incamerare quattro stelline al ritmo di 10 punti per stellina.

GLI ABITANTI DI NIGHTMARE

Qualunque sia il metodo usato, l'uccisione di un Nightmarian frutta ben 200 punti. Naturalmente, questa cifra risulta raddoppiata durante il Bonus Time, perciò vale la pena di attendere che la Ideya sia in vostro possesso prima che vi dedichiate alla distruzione dei Nightmarians.

LA "POINT BALL"

NiGHTS apre una *point ball* volandoci dentro e quindi ottenendo una certa dimensione del *link* indicato dal numero segnato sulla sfera. Detto numero diminuisce via via che si riduce *link*, e quando raggiunge lo zero la sfera si schiude, facendovi guadagnare 1000 punti.

LO STUNT RIBBON

Il nastro (*Stunt Ribbon*) rappresenta uno dei modi migliori per incrementare il proprio punteggio. Quando NiGHTS vola attraverso un *Acrobat Hoop*, gli vengono concessi circa 6 secondi per eseguire il maggior numero possibile di acrobazie usando i tasti 'L' e 'R'. Generalmente si ottengono 100 punti per acrobazia (quindi un *Dreamy Eleven* frutterebbe 1100 punti); tuttavia, se riuscite a effettuare almeno 12 acrobazie vi viene assegnato un 'Superb!!!' e ricevete la bellezza di 2000 punti! Per conseguire una simile impresa senza troppi patemi, volate radenti il soffitto o la superficie pigiando ripetutamente i tasti 'L' e 'R'. La superficie consente acrobazie ridotte, permettendovi di accumulare punti in un breve lasso di tempo.

I "LINK"

Un *link* può essere iniziato e sostenuto in tre modi diversi: volando attraverso un anello, raccogliendo una stella o raccogliendo una *chip*. Un *link* vale il suo numero di punti moltiplicato per dieci (esempio: un *link* da 3 vale 30 punti) fino ad un tetto di dieci *link* dopodiché ogni *link* successivo frutta 100 *link*. Dopo che ogni oggetto nel *link* è stato attivato, avete un secondo per raggiungere un altro oggetto prima che esso svanisca nel nulla e l'accumulatore di punti venga resettato. Alcuni percorsi vi permettono di ottenere il cosiddetto *continuous link*, ossia un *link* che potete sostenere continuativamente e limitato (in teoria) solo dalla quantità di tempo che avete a disposizione.

CHECKPOINT 3: I BOSS

Una buona performance contro i boss (altrimenti noti come Nightmaren) è decisiva per raggiungere un punteggio record. Quando sconfiggete un boss riceve-te un moltiplicatore di punti direttamente proporzionale alla quantità di tempo impiegata, partendo da "X1.0" (il peggiore) per arrivare a "X2.0" (il migliore). Per ottenere il "X2.0" dovete sconfiggere il boss a tempo di record: di solito in meno di 20 secondi! Inoltre, benché sia possibile selezionare il boss più facile da sconfiggere regolando su "OFF" l'opzione "NIGHTMAREN RANDOM" (contenuta nel *diary screen*, ossia la schermata per la selezione del personaggio e del sogno), i veri campioni di NiGHTS giocheranno sempre con l'opzione "RANDOM" regolata su "ON".

GILLWING

MOLTIPLICATORE X2.0: 110 secondi

Esistono due modi per uccidere Gillwing. Il primo (più lento) consiste nell'afferrare ripetutamente la sua testa colpendola quindi col *touch dash*. Il secondo (più veloce) consiste nel fare un giro della morte intorno al suo corpo. Effettuando un ampio *paraloop* che interessi sia la sua testa che la sua coda, è possibile distruggere Gillwing IN UN COLPO SOLO! Con questo sistema, l'acquisizione del moltiplicatore "X2.0" è garantita!

PUFFY

MOLTIPLICATORE X2.0: 95 secondi

Non è necessario far ruotare Puffy per ottenere potenza per il lancio. La rotazione va usata per ottenere l'angolazione giusta per scaraventare Puffy attraverso la sezione frantumabile successiva. Fate attenzione a non afferrarla dopo che è stata appena respinta da una parete o incorrerete nella temuta sottrazione di 5 secondi dal tempo a disposizione. Non potete permettervi di fare neanche un errore se volete il moltiplicatore "X2.0".

GULPO

MOLTIPLICATORE X2.0: 105 secondi

E' una mezza calzetta, ma liquidarlo alla svelta è sorprendentemente difficile. Il trucco sta nell'essere in grado di capire quale bumper alato vi lancerà alla quota giusta per colpire Gulpo. Scegliere l'altezza giusta è facile (ce ne sono solamente tre), ma scegliere l'angolazione è più difficile.

CLAWZ

MOLTIPLICATORE X2.0: 100 secondi

Non abbiamo ancora trovato un buon sistema per sconfiggere Clawz: perciò, se ne conoscete uno, fateci sapere qual è! Un metodo che di quando in quando dà i suoi frutti è quello di usare i ratti esplosivi per proiettare NiGHTS nella direzione diametralmente opposta a quella di Clawz; a volte sarete fortunati e lo prenderete alla sprovvista mentre questi si ferma per accendere una miccia.

REALA

MOLTIPLICATORE X2.0: 105 secondi

Si tratta forse del boss più veloce a tirare le cuoia, semplicemente perché dovete colpirlo appena tre volte. Lasciate che Reala vi si avvicini e, al momento giusto, effettuate un *paraloop* in modo che il boss ci finisca in mezzo mentre si dirige verso di voi (ciò richiede molta pratica). Ripetete la procedura altre due volte e voilà!

JACKLE

MOLTIPLICATORE X2.0: 100 secondi

All'inizio Jackle è un boss che dà del filo da torcere, ma diventa docile una volta capito come va affrontato. Usate il tasto del *Dash* per colmare il divario, e spostatevi ripetutamente verso l'alto e verso il basso per evitare le sue variopinte carte da lancio. Poi, una volta che afferrate il suo corpo, azionate il *touch dash* e osservate che direzione prende il suo indumento. Se riuscite a piazzarvi tra lui e il suo indumento, potrete sconfiggerlo con tempi record.

E DOPO ESSERCI OCCUPATI A GRANDI LINEE DEI PRIMI SEI LIVELLI, DIAMO ORA UNA BELLA OCCHIATA ALLE SFIDE PIU IMPEGNATIVE: TWIN SEEDS E WIZEMAN!

PERCORSO N. 1

Dovreste acquistare velocità fin dal punto di partenza, agguantando la *bonus ball* e dirigendovi verso lo speed boost, ma rallentate subito dopo per evitare la cella della Ideya (distruggerla è una parziale perdita di tempo e rovina la *bonus ball*). Passate a grande velocità attraverso gli anelli e descrivete un cerchio stretto nella collana di sfere e stelline. Il percorso ideale è in mezzo, giù e su.

PERCORSO N. 2

Questo percorso si apre con due serie di anelli; passate attraverso la prima in senso orario dal lato superiore destro e schizzate via per mantenere il *link*. Puntate verso il basso per azionare la coppia di leve successiva. Queste liberano un ammasso di stelline che creano grandi *link* una volta attraversate. Azionando ambedue le leve libererete una quantità doppia di stelline. In seguito c'è un contenitore di sfere inserito in mezzo a due anelli acuminati. E' meglio scansare questi ultimi per poi entrarci da sopra o da sotto. Poi arriva il più fornito arsenale di punti di questo percorso. C'è una corona di sfere che circonda un booster. Fatevi il solito loop raccogliendo la *bonus ball* per prima, quindi catapultatevi dentro la grossa bolla sulla destra. Se la colpite abbastanza violentemente sparirà lasciando una scia di anelli, abbastanza per dischiudere la *bonus ball*. Dovete colpire questa orizzontalmente o la scia andrà a zig zag e sarà impossibile da seguire. Cercate di essere veloci perché gli anelli iniziano a restringersi rapidamente.

PERCORSO N. 3

Dopo che il percorso N°2 è terminato, c'è ancora un po' di strada da fare prima della cella della Ideya. Potete colmare tale distanza azionando la stella-interruttore che si trova proprio sopra di voi. Linkare la *bonus ball* che ne deriva è difficile, e ci vuole una bella spinta nel raccogliere le tre sfere. Quando la cella appare, fiondatevi sotto di essa. Scoprirete poi che dovrete procedere andando prima in su e poi in giù. Accelerate e mantenete attiva la spinta, che vi permetterà di catapultarvi fuori dalla fila di palloni (ognuno dei quali contiene una sfera). Per il resto continuate a sprintare fino alla cella della Ideya.

WIZEMAN

Wizeman vi attaccherà in quattro modi diversi. Per vanificare ognuno di essi, dovete raggiungerlo e quindi aspettare che anche il vostro amico NiGHTS lo afferri. Ogni volta che inizia le sue rotazioni, ruotategli attraverso per velocizzare il suo prossimo attacco.

PALLE DI FUOCO

Niente di preoccupante in generale: possono essere schivate chinandosi, ma occhio ai tiri bassi. Wizeman dovrebbe lanciarvene quattro in tutto.

PIETRE

NiGHTS dovrebbe volare sopra o sotto queste file. Occhio alla prima, che è sempre a mezza altezza e, dunque, molto insidiosa.

PALLE DI NEVE

Scontrarsi con una di queste gelide sfere significa vedere massacrato il proprio punteggio. Volate bassi per metà della distanza finché Wizeman non inizia a puntarvi, poi volate su e in avanti.

TROMBA D'ARIA

C'è soltanto un punto sicuro in cui passare al centro di questi vortici, e venirne risucchiati è facilissimo è facilissimo. Usate la spinta per tirarvene fuori alla svelta. Sprintando velocemente verso di lui, gli darete una sola possibilità per scatenare una tromba d'aria.

SOGNI GEMELLI

La struttura del quarto *stage* è la stessa sia per Claris che per Elliot (in effetti il gioco ha solo sette livelli) e le tattiche adottabili in ogni percorso sono dunque le stesse. Con i ragazzini le cose cambiano, non c'è la possibilità di effettuare i *paraloop*, quindi per raccogliere ogni oggetto dovrete toccarlo. Anche in questo caso la gemma spirituale di Ideya può essere liberata raccogliendo anzitempo venti sfere, ma avete tempo per effettuare un solo passaggio per percorso per ottenere un bonus sostanzioso.

PERCORSO N. 4

Questo percorso permette di raccogliere sfere in due modi diversi. Quello più facile consiste nel raggiungere la serie di anelli in alto, tuffarcisi in mezzo quindi descrivere un arco verso destra per raccogliere la serie di sfere. Successivamente vi imbatterete in un'altra serie di anelli: attraversatela in salita tenendo premuto il tasto dell'accelerazione. Tutte le altre sfere di cui avete bisogno le potrete trovare nei palloni. In alternativa, puntate dritto sui palloni e attraversatene venti a tutta velocità.